杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.297（标清版）

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月10日

页数：82页

高清重制第八弹。

无双系列巅峰之作，中文版《真三国无双6》震撼来袭！

定价 7.80

TP4

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.297

时下热门攻略集合

《真三国无双6》
中文版完全攻略

《最终幻想 纷争012》
混沌篇攻略

《孤岛危机2》
末世求生指南攻略

无双报道

战国BASARA 年代英雄
雷神托尔
梅露露的工作室3
深渊传说
恶魔幸存者2
凉宫春日的追想
荒野求生秘技

特别策划

你所期望的真爱
——Muvluv系列回顾

直击近期活跃的日本游戏制作人

当灾难来临的时候

游戏中的天灾人祸告诉我们什么

2011年4月下
VOL.297
ISSN 1006-5032



当灾难来临

——游戏中的那些

人类自身引发的灾难 战争

我们把战争放在本次灾难专题的首位，原因就是战争史人为灾难中最为可怕的，同时人们又难以躲避和抵抗。我们在这里虽然不能教大家躲避战争的方法，但希望大家在看完本文后能增强反战意识，更加热爱和平。战争对人类的影响之大，绝对超越了目前所有的自然灾难。可悲的是，自人类出现以来，战争就一直没有停止过。包括战场上的厮杀，乃至于对平民的屠杀，伤亡人数和建筑毁坏数量还有战争时间持久性等等，都证明了战争是对人类伤害最大的灾难。因为它不像普通自然灾难一样可以预防、自救，因战争所致的灾民只能听天由命，或者被动加入到战争的队伍当中，直到战争结束。另外，由于触发战争的往往是政治家而非军人，因此战争也被视为政治和外交的极端手段。在人类开始崇尚文明的今天，我们依然无法摆脱战争的阴影，因为高层权力和利益的斗争从未停止，军队建设甚至成为了各国间的竞赛。对此，我们只有祈祷和平、谴责战争，仅此而已。

红颜祸水木马屠城
代表作：《特洛伊无双》

特洛伊战争是以争夺世上最漂亮的女人海伦为起因，导致以阿伽门农及阿喀琉斯为首的希腊军进攻以帕里斯及赫克托尔为首的特洛伊城的10年攻城战。

希腊神话中时常提到特洛伊战争，整个故事是以荷马史诗《伊利亚特》为中心，加上索福克勒斯的悲剧《埃阿斯》、《菲洛克忒忒斯》，欧律庇德斯的悲剧《伊菲格涅娅在奥利斯》、《安特罗玛克》、《赫库芭》，维吉尔的史诗《伊尼德》、奥维德的长诗《古代名媛》等多部著作而成，故事详细地描述了特洛伊战争的情况。

特洛伊王子帕里斯来到希腊斯巴达王麦尼劳斯宫作客，却拐走了麦尼劳斯的妻子。麦尼劳斯和他的兄弟决定讨伐特洛伊，由于特洛伊城池牢固，易守难攻，攻战10年未能如愿。最后英雄奥德修斯献计，让迈锡尼士兵烧毁营帐，登上战船离开，造成撤退回国的假象，并故意在城下留下一具巨大的木马，特洛伊人把木马当作战利品拖进城内，当晚正当特洛伊人开怀畅饮欢庆胜利的时候，藏在木马中的迈锡尼士兵悄悄溜出，打开城门，放进城外的希腊军队，结果一夜之间特洛伊化为废墟。

《特洛伊无双》便是以特洛伊战争为背景的游戏。游戏中玩家可以选择“希腊篇”与“特洛伊篇”，重现了当时战斗的惨烈。

东汉末年诸侯战乱
代表作品：《三国志》、《真三国无双》系列等等

东汉末年，国势衰微，政治腐败，天灾不断。公元184年，黄巾起义爆发，被镇压后，董卓控制了朝廷。在反董卓战争及后来的相互攻伐中各诸侯逐渐壮大实力，形成了地方军阀割据。在军阀割据混战中，曹操经过多年的南征北战，在官渡之战中击败了袁绍，最终统一了北方。208年，曹操率军南征刘备以及割据东南的孙权。孙刘结成联盟与曹操爆发了赤壁之战，曹军大败，退守北方。战后，刘备占据荆州后又于214年夺取了益州。219年，在攻占汉中后，刘备自立为汉中王。而不久关羽大意失荆州，荆州落入东吴孙权之手，自此三足鼎立的局面正式形成。

220年，曹操之子曹丕废了汉献帝，在洛阳称帝，国号“魏”，东汉灭亡，历史进入了三国时期。221年，刘备在成都称帝，国号“汉”。229年孙权在建业称帝，国号“吴”。222年，刘备攻打孙权，在夷陵之战中被陆逊击败。第二年崩于白帝，子刘禅即位，诸葛亮受命托孤，执掌蜀汉，再度与孙权联盟。228年，诸葛亮北伐曹魏之战开始，但最终逝于五丈原，未竟大业。249年，曹魏重臣司马懿发动高平陵之变，控制了曹魏的大权。263年，掌握了大权的司马昭下令伐蜀，刘禅出降，蜀汉灭亡。265年，司马昭之子司马炎废黜了曹魏皇帝曹奂而称帝，建立晋朝，史称西晋。280年，晋武帝司马炎大举伐吴，孙皓出降，东吴灭亡，三国时代结束。

《三国演义》这部小说的影响力非常巨大，但是人们通常在书里只看到三国名将的光环，却很少注意当时民众的疾苦。近百年的战乱在当今是不可想象的，我们仅从长坂坡那段文字就可以想见灾民们居家逃亡的惨状。三国题材的游戏非常多，最为知名且系列作品最多的就是光荣旗下的《三国志》和《真三国无双》系列。不过在这些游戏中，我们依然扮演的是三国名将以及各个诸侯或者君主，游戏的目的无非就是统一全国，或者取得某个战役的成功。但在游戏过程中，当我们集结了千军万马，但攻城略地之后却损伤大半，当我们一骑当千所向披靡时，却让成千上万的士兵成为刀下亡魂……游戏的目的是娱乐，但换个角度我们就能体会战争的残酷。





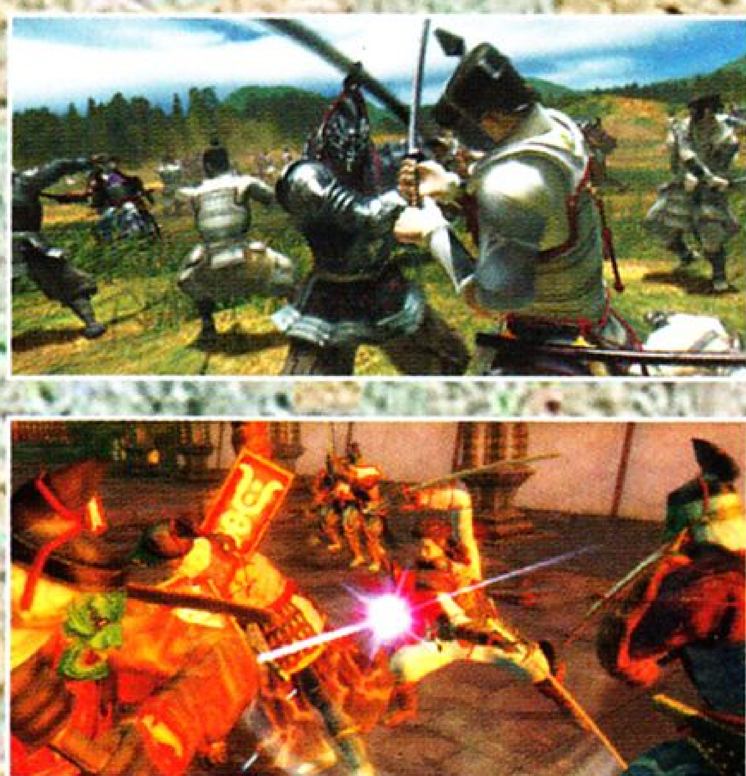


的时候

典、地震、海啸、矿难、泥石流、核泄漏、H1N1、埃及、利比亚……每年我们都亲身经历或耳闻目睹各种各样的灾难。看过《2012》这部电影之后，人们不仅仅惊叹于震撼力十足的画面，更开始担心那一天会真的到来。当然，现在就担心世界末日会到来的话，的确有些杞人忧天，但局部的灾难时常会发生，我们对此多一些了解还是好的。本次开篇，我们罗列了当今所能遇到的一些人为或者自然发生的灾难。对于人为灾难，我们无法抵抗，只能尽量避免发生，对于自然灾难，我们不能预知却可以补救。游戏中就有很多内容牵扯到灾难，我们不妨看看从中能够获得什么启发。至于战争的灾难，就当作是补补历史课，同时增强大家的反战意识吧。最后，希望人类能够早日远离各种灾难，真正生活在一个和平安逸的环境当中！

天灾人祸告诉我们什么





平安时代源平之争

代表作品：《源氏》系列、《义经英雄传》等

平安时代是日本古代的最后一个历史时代，从794年桓武天皇将首都从奈良移到平安京（现在的京都）开始，到1192年源赖朝建立镰仓幕府一揽大权为止。在奈良朝末期，朝廷与贵族势力之间的矛盾激化。为了削弱权势贵族和僧侣的力量，桓武天皇于784年决定从平城京迁都到山城国的长冈（今京都市），在那里筹建新都，命名为平安京，希望借此获得平安、吉利、安宁与和平。由于平安京于794年完工，故史家常把794年作为平安朝的开始。平安时代的称呼来自其国都的名字。

公元10世纪30年代几乎同时发生了两大叛乱事件——“平将门之乱”与“藤原纯友之乱”。此后，又发生了开始于房总而又迅速扩展到上总、武藏地方的“平忠常之乱”。到了治承4年（公元1180年），当时在中央的源赖政首先举兵，并以后白河法皇之子以仁王的名义号令各国源氏起事。源氏栋梁源赖朝举兵于流放地伊豆，堂弟源义仲举兵于信浓源赖朝在相模的石桥山败于平氏军队，逃往安房，但旋即于同年10月率关东大小武士团在富士川之战中大败平氏军队。治承5年2月，平清盛在四面楚歌声中病死。内乱扩展至九州和四国，几乎遍及全国。寿永2年（公元1183年）7月，源义仲进逼京都，平宗盛携年仅6岁的安德天皇仓惶出走西国，后鸟羽天皇在京都即位，于是出现东西两天皇。同年7月28日，源义仲进入京都，后白河法皇挑动源义仲和源赖朝两虎相争，正在致力于巩固自己根据地镰仓的源赖朝，于寿永3年1月派其弟源赖范和源义经率军西上，灭义仲于粟津，2月败平宗盛于播磨的一谷。文治元年（公元1185年）2月再败平氏于赞岐的屋岛，最后，3月于长门坛浦海域全歼平氏军队，日本的平安时代至此结束。

日本平安时代的历史大家可能了解不多，如今的史料也没有多少记载当时战争的损失状况。在《源氏》系列游戏中，基本是以历史背景融合了神怪传说后的演绎作品，而《义经英雄传》则和无双类游戏类似，突出了源义经本人的英雄形象。不过我们从中还是能看到当时政治动荡，各势力间争斗不断的乱象，以及老百姓和普通士兵所遭受的苦难。把那个时代称作平安时代，实在是个不小的讽刺。

日本战国群雄逐鹿

代表作品：《信长野望》、《战国无双》《太阁立志传》系列等等

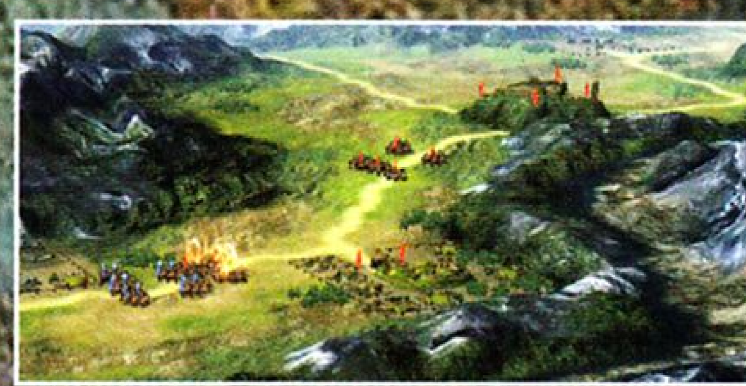
不仅中国有“春秋战国”，日本也有“战国时代”。战国一词出自甲斐国大名武田信玄所制定的分国法“甲州法度之次第”第二十条，其开头就记着“天下战国之上”。换言之，生处在被后人称为“战国时代”的人们，当时已有“如今是战国之世”的认知了。严格说来，战国并非正式的历史名词，一般用来称呼室町时代爆发之应仁之乱后到安土桃山时代之间百多年间政局纷乱、群雄割据的日本历史。

在战国时代，以幕府将军和幕府分封在各地的守护职威信下滑，原本辅佐守护的守护代、各地土豪、甚至平民崛起成为大名。各地大名进而称霸一方，甚至于成为掌控天下的“天下人”，都成为可能。另外，此时日本与欧洲人之间的贸易交流正式展开，基督教和火枪的引进改变了社会和战争型态。到了战国中、后期，过往封建制度下的农奴地主关系也逐渐遭到破坏。混乱超过百年，出现六位能征惯战、影响大局演变的著名武将，他们分别是：今川义元、北条氏康、武田信玄、织田信长、丰臣秀吉、德川家康。“战国三大枭雄”：斋藤道三、北条早云、松永久秀，其实毛利元就也可算是一雄。

经过几十年的混战，德川家康最终称雄日本并于1603年受封征夷大将军，开始了江户幕府统治。为最终奠定德川家长久统治的基础，德川家康在自己死前两年内发动大坂冬和大坂夏之战。大坂夏之战（1615年）中德川军攻陷大坂，丰臣秀吉之子丰臣秀赖自杀身死。忠于丰臣的家老武士几乎全部战死。显赫一时的丰臣家被消灭。德川受封江户（现东京），其政权称江户幕府。至此，日本最终统一。战国时代结束，进入江户幕府时代。

日本战国历史可与中国战国相比拟。各地大名林立，为争夺霸权攻伐不休。而且也是“无义战”。其间人名地名繁多，大战小战难以数计。《战国无双》、《信长野望》等等游戏当中都收录了这些知名战役，同时可能因为当时大部分的战斗人数其实不多，为了场面好看，于是游戏中刻意增加了各战役的参战人数……说实话，这种给脸上贴金的做法虽然可以理解，但战争规模大真的是值得夸耀的事吗？







第二次世界大战

代表作品：《荣誉勋章》系列、《使命召唤》系列等

第二次世界大战发生于1939年9月1日—1945年9月2日。我们都非常熟悉，且知道是人类历史上最为惨烈的一次战争灾难。

在这场战争中，先后有六十多个国家和地区参战，波及20亿人口(占当时世界人口的百分之八十)，战火燃及欧洲、亚洲、非洲、美洲、大洋洲和太平洋、印度洋、大西洋、北冰洋。作战区域面积为两千两百万平方公里，交战双方动员兵力达1亿人，直接军费开支总计约3万亿美元，占交战国国民总收入的百分之六十至百分之七十，参战国物资总损失价值达4万亿美元。在欧洲，苏德战场为对抗德国的主要战场，也是二战中最惨烈的战场。在亚洲，中国战场担负着反对日本侵略者陆地侵略的任务。在太平洋，美国担负着反对日本海洋侵略的任务。第二次世界大战是历史上死伤人数最多的战争，大约有6000万人死亡，至少1.3亿人受伤，合计伤亡1.9亿人。

中国是抗击日本侵略的主战场。据不完全统计，在日本侵略军的屠刀下，中国伤亡人数达3500万。中国二战死亡人数一直说不太清，因为统计不清楚，学者估计有1200万人-1800万人，不过90年代以后，官方数据明了，中国死亡约1800万，但是依然有很多学者质疑不足1800万。按1937年的比价计算，日本侵略者给中华民国造成的直接经济损失1000亿美元，间接经济损失5000亿美元。

德、日、意发动的侵略战争也使这些国家国内的民众深受其害。也正是由于这次世界大战的惨烈，为了维护国际和平与安全，中英美苏法为首的同盟国在1945年10月24日发起成立了联合国，中美苏英法则成为了安理会常任理事国。世界人民经过多年的浴血奋战，终于打败德、意、日等法西斯轴心国。其中，中国人民的抗日战争在反法西斯战争上占有重要的地位。

像《使命召唤》系列、《重返德军总部》还有《荣誉勋章》系列等等的作品，都是反应二战的游戏。特别是到了现在，游戏画面大幅提升，对于战场的真实还原也越来越完善。我们到处可见的是残垣断壁、尸横遍野的景象。二战距离现在还不到百年，参加过或者经历过二战的人还有不少就在我们的身边，问问大家的祖辈，恐怕他们对于二战的恐怖回忆要远远超过如今的各种自然灾难。











二战后的越南战争

代表作：《使命召唤7 黑色行动》、《战地 反叛连2》等

越南战争又称第二次印度支那战争，为越南共和国及美国对抗共产主义的越南民主共和国及"越南南方民族解放阵线"（又称越共）的一场战争。越战是二战以后美国参战人数最多、影响最重大的战争。

越南战争是冷战下的一次实战，希望统一越南的越南反政府武装"越南南方民族解放阵线"在越南民主共和国主席胡志明的支持下，推翻越南共和国总统吴庭艳的政府。美国则出兵帮助越南共和国。最先开始支持越南共和国的美国总统是艾森豪威尔，肯尼迪开始支持在越南作战，后来约翰逊将战争扩大。而在尼克松执政时期，美国因为国内的反战浪潮，逐渐将美国国防军撤出越南。越南人民军和越南南方民族解放阵线最终推翻了越南共和国，统一了越南全国。

与越战相关的游戏最突出的特色就是环境恶劣，然后手段残酷，相信玩过《使命召唤7》的玩家都有同感。与其说游戏中的人是在为理想而战斗，倒不如说是在地狱求生存。

阿富汗反恐战争

代表作品：《荣誉勋章》2010年最新作

阿富汗战争在历史上有两次，第一次发生在1979年，是指1979年12月末，苏联入侵阿富汗导致的长达10年的战争。这次入侵被认为是苏联对外政策的重大失败。第二次阿富汗战争发生在2001年，是以美国为首的联军在2001年10月7日起对阿富汗基地组织和塔利班的一场战争，为美国对911事件的报复，同时也标志着反恐战争的开始。联军官方指这场战争的目的是逮捕本·拉登等基达成员并惩罚塔利班对恐怖分子的支援。

2010年推出的《荣誉勋章》最新作就是以2001年的阿富汗战争为背景的。尽管这次的战争打着反恐的旗号，但只要是战争就必然有伤亡。根据联合国驻阿富汗援助团的统计：2007年阿富汗死于暴力袭击者超过了8000人，其中1523人为平民。死亡平民中630人死于阿富汗政府军和驻阿外国部队的误杀，893人死于塔利班的自杀性爆炸和路边炸弹等袭击事件。其余死者中约6000余人为塔利班等反美武装人员。2008年死于阿富汗暴力袭击者超过了6000人，其中1988人为平民。死亡平民中828人死于阿富汗政府军警和驻阿外国部队的误杀。1160人死于塔利班制造的暴力袭击。其他死者中绝大部分为塔利班。但当年由北约医疗机构提供的数据指出，死于北约军队袭击的平民为97人，死于塔利班袭击的平民为973人。





上天赐予的潘多拉魔盒 核威胁

1942年，美国芝加哥大学足球场上竖立起一个巨大的核反应堆，在这里，人类第一次释放并控制了原子能，在这一刻人群欢呼雀跃，但是在随后70年里，人类对核的恐惧却与日俱增。3年后的1945年8月，日本广岛成为第一个遭受核武器打击的城市，此次爆炸而丧生的人数在20万以上，因为对核知识的匮乏，辐射后遗症对日本人民的影响更加巨大。1954年，前苏联建造了世界第一所核电站，随后在电力供应的压力下，世界各国争相建造核电站，事故也就随之而来。有史可查的第一起核事故发生在1979年的美国三里岛，操作失误和设备失灵几乎让死神现身，不过幸亏当时及时停堆，再加上安全壳和应急冷却系统让外溢的放射量微乎其微。但1986年发生在前苏联乌克兰的切尔诺贝利核电站事故就远没有这么幸运了，我们在下面将会提到。在切尔诺贝利核事故以后，各国明显加强了核设施的紧急防护措施的建设，但即使是这样，在日前的日本大地震中，福岛核电站还是引发了一场核事故，备受关注。目前，反核已经成为摆在所有人类眼前越来越迫在眉睫的紧要议题。





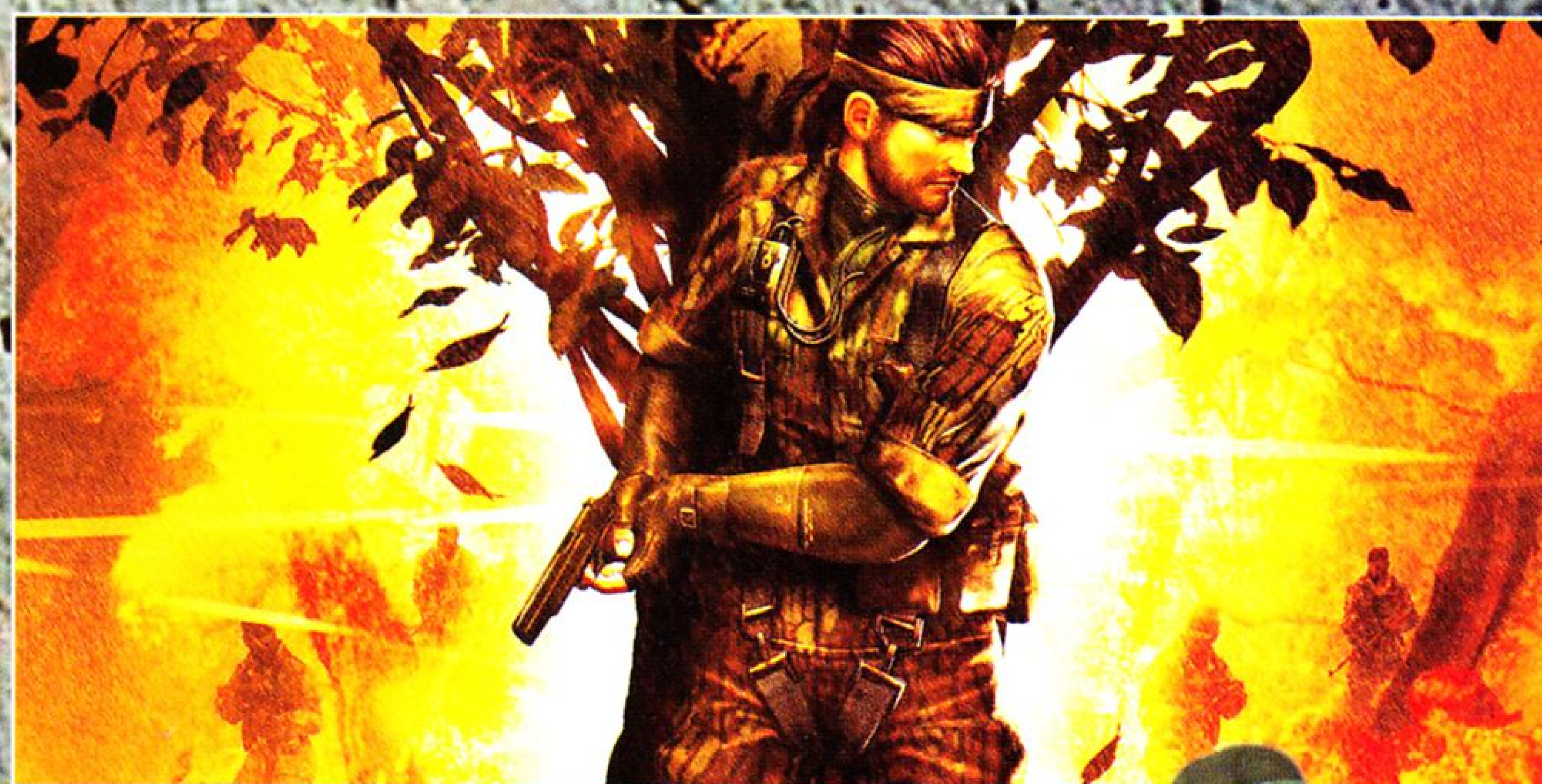




心胆俱裂的核爆炸

代表作：《MGS3食蛇者》、《真实的谎言》（MD）《使命召唤现代战争》（核爆场面）

核爆炸的威力十分巨大，有几款游戏就使用了核爆场面来做背景或者加入剧情中。真实的核爆炸是怎么样的呢？1945年投到广岛的“小男孩”原子弹搭载了50公斤“铀235”，爆炸产生的热量是太阳光的1000倍，温度达到了3000度到4000度，随着蘑菇云落下的黑雨中含有大量核辐射尘埃，不慎落入口中的人也在随后丧生，爆炸直接引发7万人丧生，而辐射、烧伤、疾病引起的伤亡则是15万人以上。小岛秀夫监督的人气游戏《MGS3食蛇者》中就涉及到了核爆：“1963年，Snake空降到诺亚斯克山区，降落后开始"正义作战行动(COMMENCING VIRTUOUS MISSION)"，即确保索科洛夫博士的安全并将其成功带回来。但是任务失败，而且更糟的是GRU上校Thunderbolt发射了THE BOSS带来的两颗自带手持发射装置的微型核弹。核弹爆炸引起苏联的震怒，然后THE BOSS被美国出卖，核弹爆炸所引起的一切责任都推到THE BOSS头上……”



触目惊心的核事故

代表作：《使命召唤现代战争》（切尔诺贝利现场）

在游戏《现代战争》中曾经出现过切尔诺贝利核电站事故的场景，切尔诺贝利已经成为核事故的典型教材，那么这次事故到底是怎样发生的呢？与发生在日本福岛的第一核电站事故又有何不同呢？

1986年4月26日，切尔诺贝利核电站4号反应堆在全速实验时发生了异常，负责4号核反应堆、只有一些小反应堆经验的副总工程师下达了命令，而需要说明的是总工程师也只是来自常规能源场无法做出判断，当时副总工程师的命令是“紧急停堆”，操作员执行这一命令，7秒钟后发生了大爆炸，4号反应堆厂房被炸掉一半，蓝白色的切伦科夫辐射线直射夜空，不知情的28名消防队员参与救火，12人此后数年间陆续死亡。反应堆被封闭完全隔离，目前开放给游人参观，被称为“石棺”，当接近4号核反应机组的控制室时，测试辐射量的装置会大声报警，导游也会劝阻游客不要进去参观。前苏联前后派出几次调查团调查事故，但防护措施一直拖延，直到最后认识到问题严重性后才把爆炸30平方公里内设置为隔离区，但为时已晚，核辐射尘埃飘过俄罗斯、白俄罗斯，英法德意等20多个国家均受到辐射危害。事故发生后，有将近60万人进入30平方公里的隔离区进行清理。但颇具讽刺的是，隔离区内成了动物的天堂，虽然动物也受到辐射，但是受辐射的动物寿命与正常死亡相同，并且在隔离区没有人类会威胁到它们，猫头鹰、天鹅、大白鹭、天鹅等20多种野生动物相继进入这个动物的世界。

2011年日本地震后的3月16日，福岛核电站先后遭遇火灾并爆炸，控制室的放射量已经是正常水平的1000倍，日本首相下令疏散20平方公里内的居民，截止小编截稿时为止，中国东北已经测到微量放射性元素，但专家称在安全范围之内。请读者们继续关注相关报道，了解相关知识，切勿造成恐慌。



未知领域的潜在威胁 外星人





前面说了很多已经发生或者正在发生的灾难，现在让我们放开现实的束缚，来谈一下关于外星人的话题。我相信很多读者从小就对这神秘的外星话题很感兴趣，宇多田也一样，而且到现在我还坚信着在宇宙中除了人类，还有其他外星生物以及他们的外星文明。虽然到目前为止还没有什么证据证明外星人的存在，但是每年世界各地都会有很多UFO事件发生，每个地方或多或少都会有些关于外星人的传说。而在游戏作品当中关于外星生物题材更是数不胜数，貌似游戏制作人很喜欢这一题材，毕竟在游戏中我们可以任意发挥自己的想象力，所以也就有了现在这么多游戏中会涉及到外星人的话题，我们玩家在游戏的同时试着想象一下，如果有一天现实中真的有外星人进攻我们地球，那我相信这将会比任何灾难都要可怕，因为我们现在的科技连地球都还不能完全研究透彻，想要和外星人对抗胜算微乎其微。乱扯了这么多，发现自己有些杞人忧天，接下来就让我们抛开现实，一起来看一看在游戏当中有哪些著名的外星题材吧，需要说明的是关于外星人的灾难仅仅局限于人们的想象之中，所以宇多田将会以一种寻找乐趣的角度为大家介绍有关外星人的游戏作品。



射击游戏最爱外星人

代表作：《光环》、《战争机器》、《死亡空间》系列等

在所有类型游戏中，用到外星生物这个概念最多的就是射击游戏了，不论是XBOX超人气独占游戏《光环》系列、或者第三人称射击游戏《战争机器》系列、再或者刚刚发售新作备受好评的第一人称射击游戏《死亡空间》系列，都将敌人设定成了外星球生物。他们一般长得都很恶心，就好像外星人必须是这幅恶心人的怪物模样，而游戏题材往往都是外星生物进攻地球这样的设定，虽然感觉在这方面游戏的突破创新并不怎么明显，但是这样的游戏却非常受玩家们的欢迎，当然这很大一部分原因还要归功于游戏制作的出色。

既然是和外星人开战，那么外星人使用的武器自然成了人们关注的焦点，游戏中外星人使用的武器全都都是架空的，这也给了玩家无限想象的空间。不过游戏中外星人的武器大多集中在光线武器以及外星人本身的体术攻击，而且游戏中给人的感觉多数是外星人能力非常高，人类方面除了主角之外似乎都属于不堪一击的行列（当然最后获胜的肯定还是我们人类）。而且貌似外星人总和虫族有所牵连，这已在玩家以及游戏制作人的心中成为了某种固定组合，但是也许外星人根本就没有那么恶心，这谁又说得清楚呢~

貌似说着说着忘记介绍这几部游戏了，不过话说这些游戏还用得着我多说什么吗？《光环》只要是玩XBOX没有不知道的，《战争机器》也一样，至于《死亡空间》在知名度方面稍微差那么一点，除此之外还有很多射击游戏都是和外星人作战，在这里就不一一举例了，果然射击游戏最爱外星人啊！

从荧幕的走出外星人

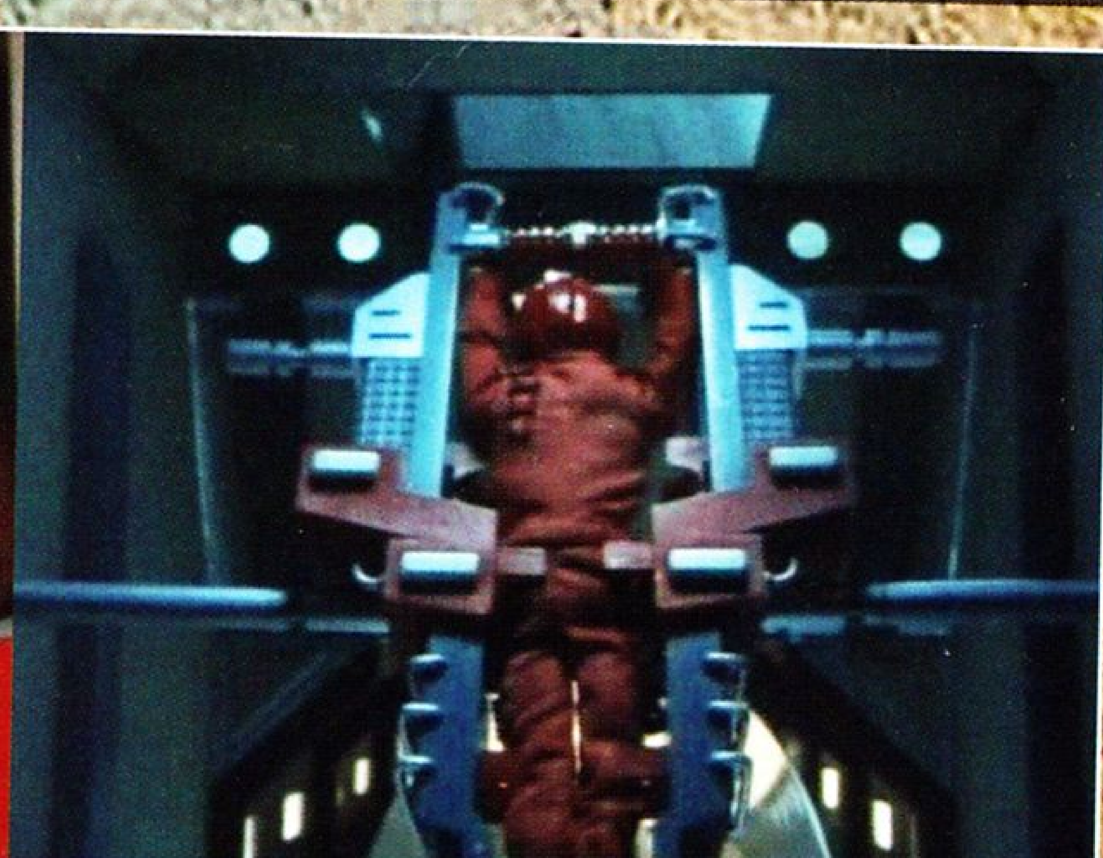
代表作：各种特摄片改编而成的游戏

最后要说一个现如今也许显得很老土的东西，虽然有些过时的样子，但是它却让全世界亿万观众都记住了它的名字，那就是“特摄片”。

所谓“特摄片”就是用一种特殊的电影手法拍摄而成的影片，现在的特摄片是特指由日本拍摄的以《奥特曼》、《假面骑士》、《超级战队》等为代表的一系列影片，也许现在的观众很难接受这种类型的影片，但是在那个年代这些往往都是最受欢迎的影片。其中最最有名的还要算那鸡蛋眼的奥特曼，他们本身就是外星人，不过对手更是外星人中的外星人，那一群可怜的小怪兽们成天傻乎乎的自己送上门来找打，而我们的英雄们也一次次不厌其烦的把小怪兽们送回老家，在这一刻相信很多人都会感慨奥特曼的能力，如果有朝一日地球真的被外星人进攻，我们需要的就是奥特曼啊！

特摄片如今已经江河日下，风光不再，但是还有很多人着迷于此，特摄片代表着一个时代，它对于如今的游戏动漫业影响是巨大且深远的，最后需要特别强调一下特摄片最早可不是日本发明的，只不过日本将特摄手法引领到了一个全新的高度，所以现在只要人们说到特摄片首先想到的都是日本的类似作品。话说我们国内还曾经模仿制作过此类影片，只不过都被冠以山寨之名而被人们遗忘在了历史的长河中……在特摄片中，外星敌人几乎都是一副蠢蠢的样子，看上起又可气又好笑，如果现实中的外星人是这个德行的话，那我想咱们地球上的人类根本不用担心他们来进攻地球，到时候就不只是奥特曼欺负小怪兽了~









动漫电影也爱外星人

代表作：《星球大战》、《阿凡达》、《MACROSS》系列等

在游戏中有这么一部分，它们并非原创游戏，而是改编自各种各样其他作品，比如动漫改编的游戏、亦或者电影改编而成的游戏，而这部分游戏当中也有很多是关于外星题材的，这要得益于它改编作品的定位，而在这里我给大家举例几个著名的作品。

《星球大战》这部作品的知名度无需多言，跌宕起伏的故事剧情让观众难以忘怀，绝地武士的英勇以及维达大师的强大都给我们留下了深刻的印象（最经典的还是那会发出嗡嗡声的光剑），而本作改编的游戏也有很多，比如PSP前阵发售的《原力释放》系列，甚至还有《乐高的星球大战》系列也是在本片的基础上制作而成的。可以说《星球大战》这部作品影响了好几代人，而且现在这个神奇的故事仍然在延续着，从未停止过。

请问09~10年地球上最火的电影是什么？除了《阿凡达》还有别的答案吗？这部由艺术大师卡梅隆导演的史诗级巨作耗资5亿美元，是电影史上制作经费最贵的电影，没有之一！而根据电影改编而成的同名游戏也在家用机平台上推出，甚至是在电影上映之前就发售了。不过本作并没有得到玩家的认可，究其原因首先是根据电影改编的游戏向来都没什么好作品，其次就是电影版《阿凡达》实在是太出色太优秀了，以至于在它的巨大光环下游戏版的《阿凡达》本身具有的某些优点都被遮挡住了。在这里要说一下本作游戏支持3D技术，而且效果很不错，去年与电软合作举办多次玩家聚会的松下（中国）展厅内就提供本作免费3D体验，那感觉真的棒极了！

电影方面就说这么多，其实如果继续下去还有数不清类似的作品，碍于篇幅有限就不多举例了，接下来让我们说说和电影类似的动漫方面。动画可以说是和游戏不分家的一种艺术产物，而根据动画改编的游戏更是多如繁星，在这其中涉及到外星题材最具有代表性的还要算是《MACROSS》系列作品，国内译名为《超时空要塞》。这部动画陪伴着我这代人从小屁孩成长为青少年，那里面包含着我们无数珍贵的回忆，而故事当中的外星人也给我们留下了深刻的印象，那应该是我们较早接触到的外星人作品吧，至今我对外星人的定义还或多或少的受到了这部作品的影响……当然，最最深刻的还是用歌声与外星人作战的这一设定，也许在将来真的遇到外星人的时候，音乐会成为我们与外星生物沟通的最佳方式。











稀奇古怪都是外星人

代表作：《迷惑星人》、《寂静岭》等

关于外星人题材还有一些游戏比较恶搞一些，有些是作为龙套在游戏中稍微露脸一下，有些则是用外星人题材制作的小游戏，在这里我首先举例的《迷惑星人》是PS2上CAPCOM出品的一款小品级游戏，不知道老玩家们是否还记得这款游戏，想当初我只是抱着买回去看看的心里把这张游戏放进光驱，没想到一发不可收拾的喜欢上了这游戏，在游戏中玩家扮演的就是一个入侵地球的外星人，而我们要在不被人类发现的情况下变身成人类的摸样在人群中各种恶作剧，比如放炸弹、又比如来个臭屁，我记得游戏中还有生化危机客串出场，变成JILL姐姐的感觉真的太妙了，本作虽然不是什么大制作，但是却可以让玩家开心的游戏，在我眼中这样的游戏才算得上出色！和其它游戏作品不同的是本作将游戏主角设定在了外星人身上，而我们的对手则是人类，这样变换立场的体验也使得游戏乐趣十足，如果外星人仅仅是这样子来地球捣捣乱那我想也没什么大不了的。

另外要说的是KONAMI旗下经典的恐怖类游戏《寂静岭》，有人会奇怪这游戏和外星人有什么关系，请大家仔细想一下，《寂静岭》系列经典的UFO隐藏结局。几乎每一作《寂静岭》都会有一个隐藏的UFO版本结局，在这里我们找不到游戏一向的恐怖压抑，有的只是无厘头的恶搞，在这里外星人不是我们的敌人，而是作为我们的朋友出现，而恰恰是这么一个并不起眼的小彩蛋却让玩家们体验到这游戏另一种乐趣，之后在《寂静岭》的游戏中人们多了一种选择，那就是去触发这个隐藏的可爱结局。

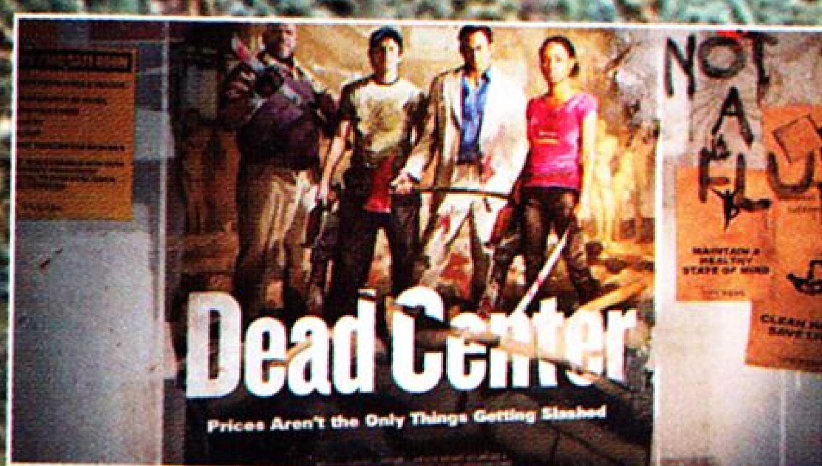
在这些稀奇古怪看似和外星人不沾边的地方，我们拥有的是欢乐的记忆，相比之前的那些可怕的外星人设定，其实在很多游戏动漫作品当中外星人并不是那么的可怕，甚至有时候会对人类非常友善，虽然现实世界中的外星人仍旧是一个解不开的谜团，但是在我们的心底深处都会希望外星人可以做我们的好朋友，而不是进攻地球的可怕种族（话说曾经我做过一个奇怪的梦，梦里外星人来到我家，拿走了我的玻璃球，说那东西在他们星球就是我们的钻石，最后外星人还送给了我很多很大的钻石，太幸福了）。虽然我们谁都没见过真的外星人，但也许在哪个不起眼的地方就潜藏着外星人也说不定，怎么感觉我在说某只绿色青蛙的样子……

死亡复生 生化危机

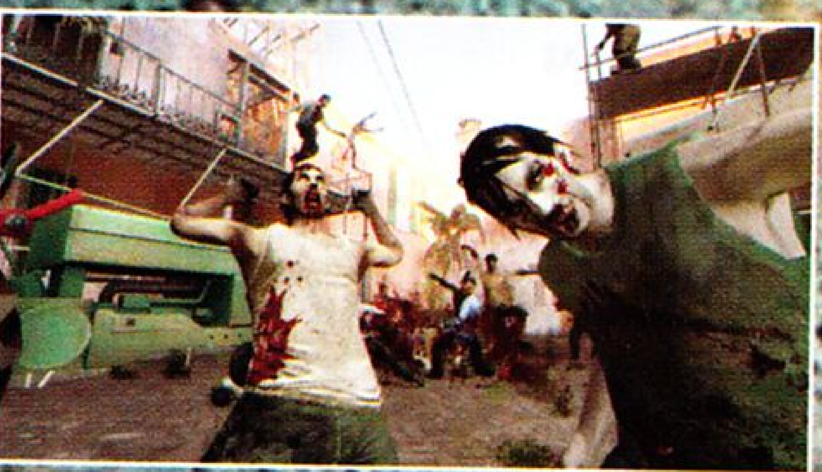




生物化学，即用化学的原理和方法来研究生命现象的学科，其任务主要是了解生物的化学组成、结构及生命过程中各种化学变化。但是从生物化学这一学科诞生之日起，就一直有担心与质疑伴随左右。一时间西方古老的科学怪人弗兰肯斯坦传说就有了成为现实的可能，不禁有人们惊呼潘多拉的盒子已经被打开了。而后来，生化武器在战争中的应用更是加剧了人们的这一担心——如射线对于机体的损伤及其防护，神经性毒气对人体机能的抑制及杀伤等等。虽说人类目前的生物化学学科水平还不足以制作出类似于丧尸、科学怪人之类的衍生物，但是已经有相当数量的具有想象力的游戏制作人和导演将“生化危机”这一题材搬上了大银幕和家用机游戏。接下来的时间里我们就来说说关于生化灾难的种种，以帮助大家来能够成功应对将来这一可能发生的灾难吧（笑）。







只有用手中强劲火力才能开启求生之路

代表作品：《求生之路》

2008年，一款具有浓郁美式风格的丧尸类游戏《求生之路》与大家见面，而它的发售则让玩家不禁眼前一亮。这款由风靡全球的联网对战游戏《反恐精英》的开发商Turtle Rock公司所开发的第一人称射击作品通过火爆的玩法、爽快的射击手感和丰富的联网合作对战模式重新诠释了“丧尸”类生化灾难游戏的定义。

犹如游戏的原名“Left 4 Dead”，顾名思义，在游戏中，玩家并非扮演一名在丧尸群中如入无人之境的孤胆英雄，而是要扮演一名为了求得最后一丝生存的曙光奋起抗争的普通人。是的，这也是本作与其他同类游戏最大的不同，玩家只是一名恐怖生化灾难后的幸存者，为了逃出生天就拿起手中的武器与丧尸展开殊死搏斗。值得一提的是，玩家在游戏中并非孤军奋战，还可以通过网络与好友组队合作进行挑战，4人组成的求生小队在使游戏战术更加多样的同时，还能使玩家降低心中的恐惧感和孤独感。

游戏中最大的亮点莫过于当玩家面对如潮水般涌来的丧尸群时手中所握有的强悍火力了，这样的配置使得游戏的爽快感倍增。而且这一设定在后来的《求生之路2》中尤甚，在游戏的二代当中，制作方为了使游戏的爽快程度更上一个台阶，而在游戏中加入令人近战武器的设定，一时间真是血肉横飞、鬼哭狼嚎啊，这样的感觉绝对算得上是前所未有。所以建议喜欢重口味游戏的玩家千万不要错过。

游戏中讲故事的发生背景虚设为狂犬病毒变异，而不像《生化危机》那样是生化病毒泄露，而这一故事背景变化却恰恰更加具有现实感，比起《生化危机》里面的故事背景设定，这样的生化灾难仿佛更加贴近我们的生活了。Boomer、Smoker、Hunter等变异强力丧尸的进攻更是给玩家们留下了足够深刻的印象。如果有一天当你一觉醒来，发现这个世界已经被丧尸占领，那么唯一能够救赎你的就是手边一切所能触及的武器了。

最可怕的仍然是人心

代表作品：《丧尸围城》

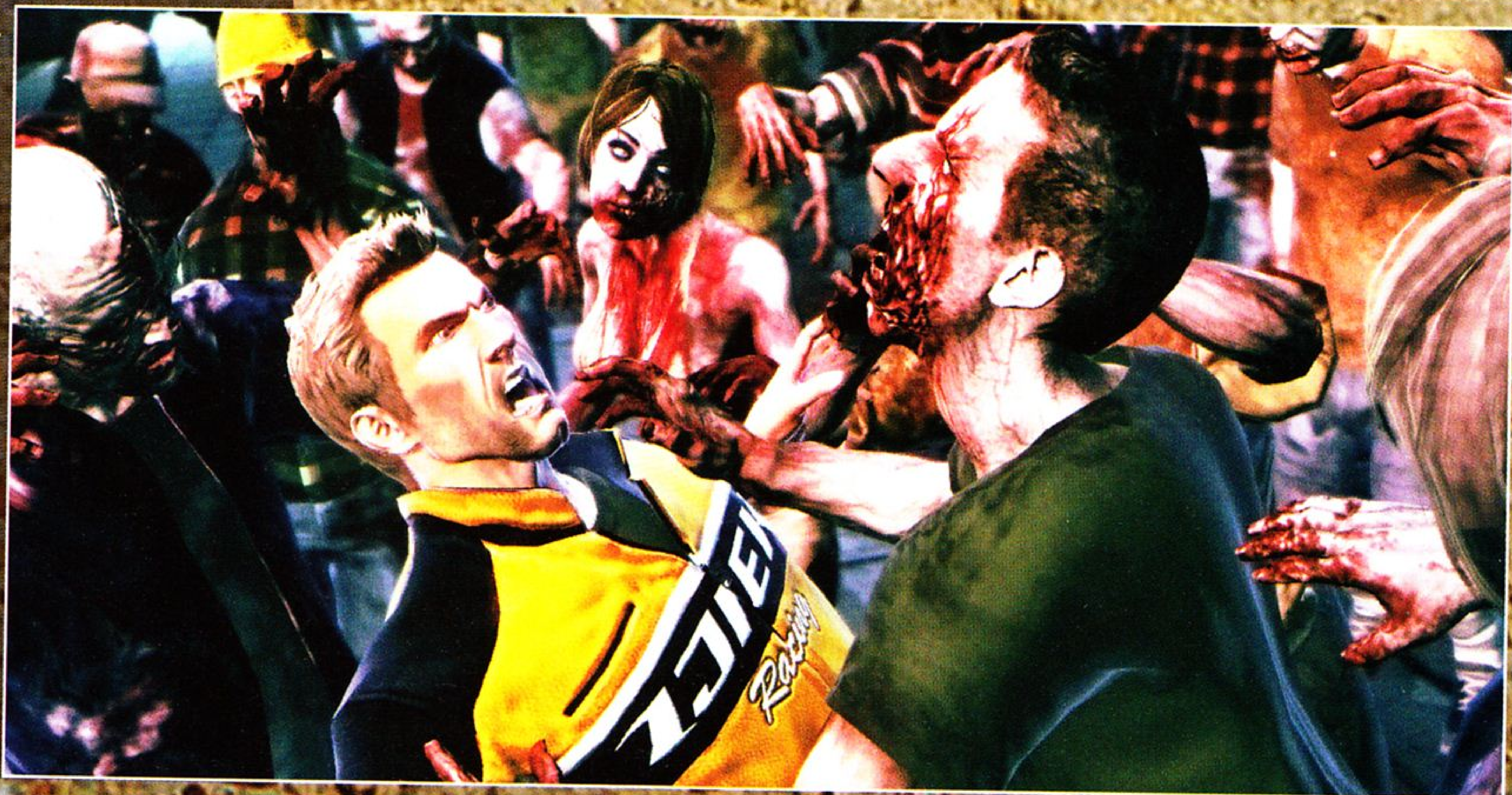






由于《生化危机》系列所取得的巨大成功，Capcom生化丧尸题材立即视为了掌中宝，再也舍不得放下了。2006年，由Capcom倾力打造，知名游戏制作人《稻船敬二》监制的最新丧尸题材游戏《丧尸围城》与大家见面了。《丧尸围城》与以往同类型游戏最大的不同就在于游戏采用了全开放式的架构——从游戏开始直到救援赶到，玩家在游戏中总共拥有三天时间（72小时），而玩家则需要在这限定时间内一边击退丧尸一边揭开隐藏在整个事件背后的真相。由于游戏采用了完全开放式的构架，所以玩家在游戏中拥有极其丰富的游戏方式和武器种类。正因为游戏中的时间会随着真实时间不断流逝，所以玩家得抓紧一切机会收集情报，而丧尸也将随着时间的变化而不断增强，比如到了晚上丧尸的力量和速度会大增（红头丧尸），这样的玩法虽然会给玩家带来不同的乐趣体验，但也会使玩家的生存面临更大的挑战。

在《丧尸围城》系列中，Capcom此前所积累的丧尸题材深厚制作功底一览无余，而且游戏的一代发售是在次时代主机刚刚登场的时候，其中大量的同屏“人”数可以说是让玩家第一次见识到了次时代的“威力”。另外，从游戏的剧情来看，无论是一代还是二代，整个生化灾难的背后都隐藏着人为的阴谋，总是有一些别有用心的家伙们企图利用生化灾难从而达到自己不可告人的目的。所以说，生化灾难并不可怕，最可怕的永远都是人性的黑暗面和难测的人心啊。









生化不仅是危机，更是神话

代表作品：《生化危机》

由Capcom倾力打造的恐怖生存游戏大作《生化危机》系列经过十余载的风雨洗礼，现在早已是同类游戏的制作标杆和典范了。《生化危机》系列游戏的成功更是带动了一些列周边产业的发展，如漫画、小说、好莱坞同名电影等等。而“生化之父”三上真司更是凭此在游戏产业内声名鹊起，并且同时受到了系列玩家的一贯追捧，三上真司亲手缔造的“生化神话”更是至今都让玩家们津津乐道。

《生化危机》游戏一代诞生于1996年，当时于索尼的Play station和世嘉土星（SS）双平台上推出。游戏上市后在销售和评价方面表现良好，也使玩家第一次能在游戏中接触到了近未来有可能发生的生化灾难和充满艰险的求生之旅。因此，当洋馆事件所引发的热潮还没有褪去的时候，Capcom就分别接连于1998年和1999年在Play station平台上推出了续作《生化危机2》和《生化危机3》，而游戏的故事发生背景更是被扩大到了整座浣熊市，因此玩家们在游戏中也有拥有了更为广阔的冒险空间。《生化危机》三部曲凭借硬派的操作手感，良好的气氛营造以及一气呵成的游戏剧情，为Capcon赢得了广泛的赞誉，也更让三上真司一句步入了一流制作人的行列。而国内玩家最喜欢的恐怕还要属《生化危机2》，游戏中Leon和Ada的感情纠葛至今都让玩家们难以忘怀。

该系列的外传作品《生化危机：代号维罗妮卡》于2000年在世嘉Dreamcast主机上推出，原本是DC平台的独占作品，但于2001年Capcom在将游戏内容加强后，重新推出了《生化危机：代号维罗妮卡完全版》，并同时推出Dreamcast和PlayStation 2两个版本。虽然Capcom曾经表示下一部正篇作品会在PlayStation 2上推出，但该系列创始人三上真司却决定让《生化危机》系列成为任天堂NGC主机的独占作品。因此接下来的三款游戏在发行时仅推出了NGC版本，它们分别是《生化危机1》的重制版、《生化危机0》（原本预计在Nintendo 64主机上推出），以及《生化危机4》。不过事与愿违，虽然与任天堂之间有独占作品协议，但为了市场利益，Capcom还是将本应NGC独占的《生化危机4》移植到了PlayStation 2，并在加入了Ada支线新要素后于2005年上市销售，三上真司也因此引咎离开了Capcom。另外，WII独占游戏《生化危机：安布雷拉编年史》也于同年11月发售。2009年3月，《生化危机5》登陆次时代，虽然在系统上相比四代没有进化，但却以首日400万的出货量再次向玩家证明了《生化危机》系列的成功。我想，只要Capcom还存在有一天，那么生化危机系列的神话就将继续被书写下去。

如何避免在生化灾难中领便当

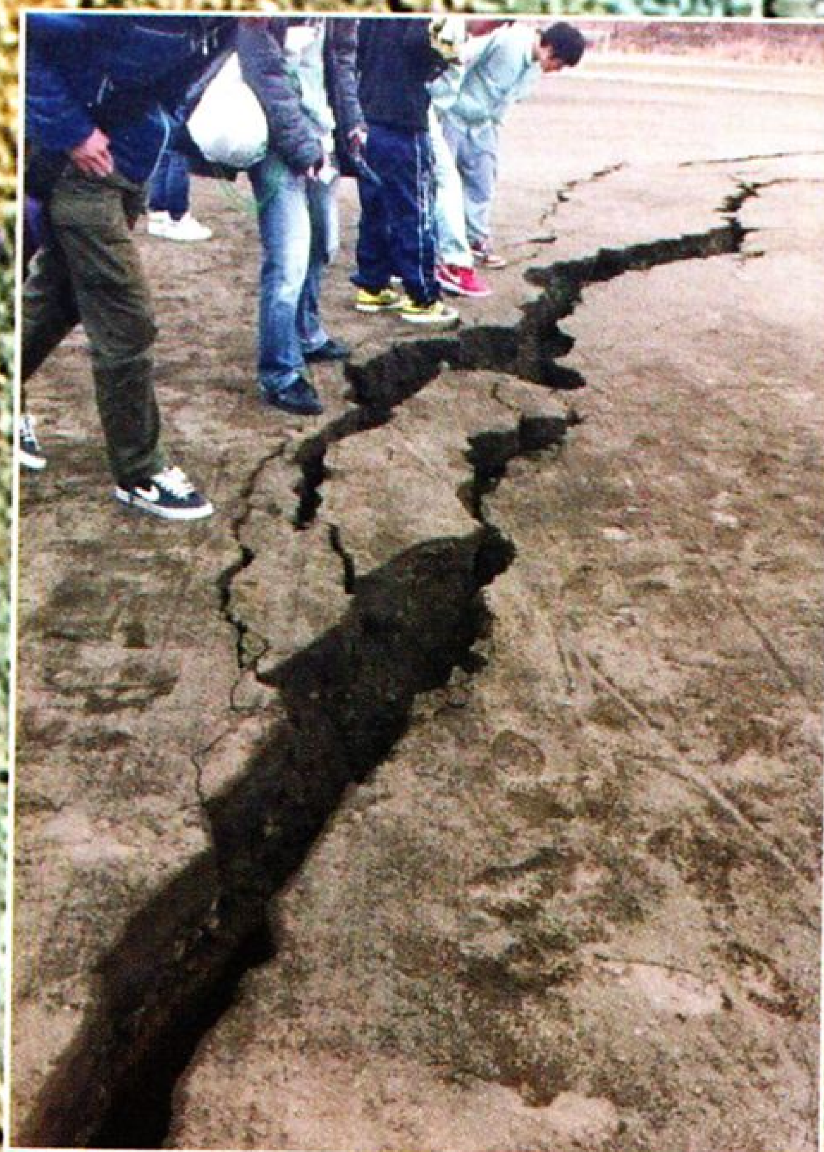
在鄙人看了无数恐怖片、丧尸片、惊悚片、血腥片，以及玩过《生化危机》、《求生之路》、《丧尸围城》等等具有生化灾难色彩的游戏之后，经过肥皂我呕心沥血、鞠躬尽瘁死而后已的总结之后，终于得出了能够帮助大家在生化灾难中避免领便当的黄金定律，希望能对身处仙境的各位起到犹如灯塔般的作用。如下：

1	不要一个人或者一伙人跑去偏僻的荒郊野外游玩，当你以为自己仿佛已经置身于世外桃源时，殊不知你已经与外界失去了一切联系，而且已经有未知的生化变异生物把你们当做了捕食的猎物，尤其是在夜晚，死亡率几近100%；
2	同理，也不要为了玩浪漫而和另一半跑去完全陌生的地方约会；
3	在丧尸横行的生化灾难中千万不要分开单独行动，而且当某个单独行动的队友失踪之后不要再分头去找，而是要集体行动，否则你会死得很快；
4	不要一个人去上脏兮兮的公共厕所。或者离开大家的视野上大号（都这时候了，还是保命要紧，就不要难为情了），这样的领便当几率高达80%；
5	同理，要始终和大家呆在一起，如果你个人已经精神崩溃，一边嘴里大叫着，“我受不了了！我要出去！！”，一边一个人疯狂地跑出去，那么你最后肯定会被队友们发现已经孤独惨死在了某个角落；
6	不要走在队伍的最前面或者最后面，如果你听我的话，存活率几近100%；
7	被生化怪物追的时候千万不要回头，否则你肯定会被绊倒在地，然后就只能用手撑地往后坐着倒退从而乖乖当人家的点心了；
8	不要在明明已经很害怕，精神几近崩溃的时候还老哭着对自己说，“没事的，一切都会好的……”这样如果有异样发生的话你通常就是第一个领便当的；
9	在进入一个不明房间后，当你看到有个坐着的背影，而且任你怎么说“Hello”那人都一动不动，这时你就千万不要再去靠近或者碰那个背影了，因为如果你没有Leon一般的身手，那么你的死亡率将会高达100%；
10	当你坐在汽车里听见车外有异响的时候，千万不要傻乎乎地要下车窗或者打开车门，第一时间踩油门闪人才是王道；
11	当你所处的房间突然停电之后，千万不要去查看电源的问题出在哪了，傻子才会去，这时你应该赶紧离开之前所待在的地方；
12	本来门外有异响，但是突然间一切归于宁静的时候，你千万不要去门旁听外面的声音，或者试图透过猫眼观察门外的情况，否则你成为下一个惨死者的几率将为70%；
13	在大难临头的时候，不要总是在那干嚼口香糖，装作一副很拽的样子，因为这在生化灾难中就是一副欠虐等死的衰样；
14	最好能清楚自己当地部队和特警的所在地，然后在灾难发生后，大家理应第一时间朝那进发，因为这样你就有很大的几率都找到一个身手了得的男人加入你们的求生队伍，即使不行，也有很大几率可以找到武器，要知道，在丧尸横行的城市里没有武器防身是很难逃出生天的；
15	不要一受到惊吓就到处乱开枪，否则到关键时刻你就会发现自己手中其实已经没子弹了；
16	不要以为当袭击你的生化丧尸在被你打倒在地之后躺着不动就完事了，一定要果断斩下它的脑袋，剁它丫的，否则你会连自己怎么死的都不知道；
17	不要以为救援部队赶来一切就完事了，特别是当他们乘坐直升机来救援的时候，这时候坠机率是100%，被团灭的几率是80%；
18	不要以为有什么地方是绝对安全的，最重要的是你要冷静地为自己制定一个逃生计划，死待在一个地方最后只能成为丧尸们围攻的对象；
19	最好能找一个懂无线电或者会开飞机（只要不是直升飞机）的队友，这样你能找到未污染地带的几率将会翻倍；
20	自己的动手能力一定要强，DIY武器或者寻找水源和食品的能力一定要强，这都是求生的根本；
21	不要在别人提醒过你，“这个地方不对劲”之后，你仍然骂人家是神经病而一意孤行，如若不然，事后你只能被当做反面教材从而教导小朋友不要太偏执；
22	不要在求生之路上对自己的队友心怀不轨，或者另有企图，坏人永远都是会死得最惨滴；
23	最后一颗子弹留给自己，在走投无路的时候，是一颗子弹了事来得痛快，还是被活活生吞活剥痛快，想必大家心里都有数吧。



水火无情 自然天灾

在大自然的力量面前，人类是那么的渺小。历史上夺取人类性命最多的，果然还是要算天灾了。常见的台风、洪水、海啸、地震、火山、泥石流、森林火灾、瘟疫等等。而这些灾难，在游戏中往往都是作为陪衬起到渲染气氛的效果。而业界唯一一部以灾难逃生为主要游戏内容的系列，恐怕就是《绝体绝命都市》了。本作是日本游戏公司Irem Software Engineering推出的一款以求生为主题的AVG冒险动作游戏。游戏以大地震、洪水等为主要背景，玩家将亲自操作主角在危机四伏的地震环境中逃出生天。游戏初作于2002年在SONY的PS2上一经推出就以其独特的题材与内容赢得了好评，随后又推出了PS2版续作《绝体绝命都市2：冰冻的记忆》以及PSP版续作《绝体绝命都市3：破坏的城市与她的歌》，都获得了玩家的认可。而目前最新公布的《绝体绝命都市4：夏之回忆》则由于今年3月11日的地震影响，日前宣布了停止发售。



绝体绝命都市1

2001年，政府耗时十几年进行的人工岛建造计划终于完成。这一采用国内最新技术建造的人工岛，拥有超越以往同类建筑的水平。由于使用新的施工方法，能够在更远海的地方建造人造土地，并且具有成本低、耗时短等等优势。为了向国内以及世界宣扬这一技术，证实其耐用性，日本国将其首都移到该岛，就此称其为"首都岛"。

2005年6月，主人公报都新闻的记者须藤真幸，在乘电车前往首都岛支部任职途中遭遇了大地震。与在避难的途中认识的女子大学生相泽真理一同，在因地震而崩溃，逐渐浸水中的首都岛尝试逃脱。而在跨越种种艰难险阻进行避难的过程中，须藤渐渐接触到了隐藏在事实下的真相，大地震发生的真正理由和首都岛建设中隐藏的阴谋。与在地震中同样调查着首都岛秘密真相的同行阵内晃二一同互相协助，击退途中出现的黑衣神秘人们，逐渐迫近黑幕下骇人的真实。

虽然本作以地震逃生为主要内容，而其最大的卖点则是其错综迷离的剧情部分。自然灾害背后所隐藏的政府阴谋论等等，可以说是开创了系列的先河。

绝体绝命都市2 冰冻的记忆

与前作不同，本作的主题是洪水。并且首次采用了多主角模式。

前作时间轴上的五年后，首都岛崩坏后第三首都的席位一直处于空缺中，而各个都市为了发展展开了激烈的竞争。Z县的地方都市富坂市也因此得到了急速的发展，开始了以开发地下空间为主旨的地下都市计划。2010年12月24日，地下都市计划第一期工程完工。圣诞前夜的暴雨中开始了庆祝的Party。主角筱原一弥作为侍应生在宴会上打工。就在这时，众人得知了流经富坂市中心的羽代川由于暴雨发生了决堤。慌乱的疏散中，为了救出被关住的打工同伴藤宫春香而错过了逃离时机，被接踵而至的洪水封锁在了宴会大楼。为了脱出险境，二人互相协助开始了与洪水的战斗。

与此同时，由于杀害兄长的莫须有的冤罪而被关在警察局拘留所的大学二年级女生佐伯优子也遭遇到了洪水袭击，就在准备避难的时候，却被警察用手铐故意锁在了警察局里。为了证实自己的清白，更为了活下去，佐伯优子开始了逃避洪水和警察的双重脱险之旅。

另一方面，被乘客的记者本多凉子雇佣在洪水中展开调查的出租车司机拓植明，和被同学欺负关在教室扫除柜里的高中生西崎佳奈也都在各自的舞台展开了各自的逃脱剧。而最后的一名掌握了故事关键的主角丧失记忆的速水祐司，则为了找回自己失去的记忆展开了冒险。

根据在各个主角的篇章中行动的不同，最后将迎来不同的结局。本作继承了前作曲折离奇，出乎意料的剧情风格。叙述着在灾难中或温暖、或冰冷人性与黑暗社会现实，并且亦不缺乏政府阴谋的调查、推理成分。由此可见，制作人真正的主要意图还是在声讨，各种由于不尽人事而造成的天灾人祸才对。



绝体绝命都市3 崩坏的城市与她的歌

首次登陆掌机平台的本作，灾难主题再次回到了地震，并且在各种细节部分存在对系列首作进行致敬的地方。

前作事故发生的三个月之后，2011年3月（这个时间很悲催）准备4月份开始在中央岛就学的主角香坂直希/牧村里奈（男女主角可选择，体力等与道具位置有不同，剧情无变化）在前往中央岛的地下隧道巴士中遭遇了大地震，与同样遇险的本条咲开始了逃脱剧。由于是海洋中的岛城，在地震的同时遭到了浸水的危机，而且处处发生火灾甚至引起了现实中难得一见的火龙卷。避难途中遇到了建设中央岛屿的羽月建设社长的女儿以及地质学家的石泽要一，神秘的刑警冰川庆介。原来该岛屿的地质情况本不适合建造都市，然而得知这一情况之后为了获得建设岛屿的大量资金，森田集团的社长森田信辉和建设公司社长羽月大悟还是执迷不悟进行了开发。为了获得森田的支持羽月大悟甚至交出了自己的妻子，而羽月彩子正是森田信辉与羽月夫人之间的孩子。担任森田信辉的秘书的石泽要一的女儿石泽景子，发现了这一事实结果被森田和羽月二人逼死。而由于羽月和森田丧失工作的石泽之妻向正在住院的彩子母亲、无理取闹的斥责造成了她的死亡。为了报复，羽月彩子和某人计划了，迫使石泽要一杀死了森田信辉。而那人正是冰川庆介，彩子的哥哥的同时也是石泽景子的未婚夫。于是本作的剧情完全是隐藏在地震背景下的，社会黑暗面狗血肥皂剧。当然，其中本条咲用自己的歌声鼓励受灾人民的部分还是值得评价的。

受灾时的注意事项

作为《绝体绝命都市》系列的特点之一，游戏中会收集到各种有关灾难小常识，并可在系统菜单中查看。接下来就为大家摘录其中符合我国国情较为实用的部分，以便大家万一遇难时仅供参考。

地震后次日的行动

地震发生次日，由于存在发生大规模余震的可能性，所以绝对不要接近被毁坏的建筑物和坠落物。此时许多人还被埋在废墟里，许多伤员还在等待救治，应立刻加入救援行动。

此外，因地震发生所受的惊吓，很容易导致对自己本人所受的伤和身体状况变化的忽略，必须引起谨慎关注。

锁门

若是去避难所避难而长时间离家的话，千万别忘记用钥匙锁门。

地震后灾区治安面临恶化，闯空门的情况时有发生，必须引起关注。应该避免将钥匙藏在房门附近这种情况。

与儿童一起避难

灾害时如果与孩子一起行动，应尽可能依照孩子的步调进行步行速度和休息时间的安排。地震所带来的休克和体力消耗，会给儿童带来无法想象的身心疲惫，因此无论何时，都不要放开握住孩子的手。

入口被封闭

地震发生后，会遇到入口被瓦砾阻塞、不能从屋里出来的情况，此时可以将窗户玻璃割开后逃出。若是木制房屋，则地震会造成屋顶瓦片坠落，此时可以尝试使用木材等工具突破天井外出。

去大楼避难

在繁华的城市发生大地震的情况下，为了保护自己在下一瞬间发生的玻璃和广告牌坠落中不受伤害，去附近的大楼中避难是有效的。但是，如果避难的大楼的柱子有X状裂痕或者斜向的深裂痕的话，必须马上往相邻的大楼撤离。

这种样子的裂痕，是柱子内部的钢筋可能由于剪断破坏而断裂的体现，已经变成了完全不具备耐震能力的建筑物，在余震中倒塌的危险性非常高，必须尽快撤离。

高层大厦内的移动

地震后在高层大厦内移动的时候，首先要注意的是在行动的同时必须注意因地震破坏而坠落的瓦砾，同时也要警惕余震带来的破坏，尤其是天井和楼梯，更容易因余震的破坏力而顷刻间崩坏。

被困在电梯内的话

若是在地震时因为停电之类的原因而被困在电梯之内，优先考虑的是保存体力。首先蹲下，然后在大声呼救的同时敲打电梯门。被困的人们按顺序将各自的移动电话当做照明来使用。

基于电梯门从内部是无法打开的、而且没有其他的出入口，因此不要试图强行闯出去的同时，耐心等待外部救援才是正确的做法。

救援高处的人们

2层楼（海拔4米）以下的高度，如果跳下的话即使骨折，有生命危险的可能性也很低。如果是3层楼（海拔8米）以上的高度，下方有没有植被或橡胶的话，就有受重伤甚至丧命的危险。

要从高处逃脱，虽说有梯子那是最好的，不过雨棚或者附近的树木也可以作为下撤的平台使用，此外如果有阳台的话千万不要盲目从上面跳下去，用手扒住阳台边缘，减少与自己身高相同的高度后再下落，可以减轻受伤的程度。

使用绳索下楼

发生大地震，导致楼梯被破坏而无法下楼的情况下，可以考虑使用绳索来移动。不过务必事先检查绳索能否支撑你的体重、长度是否足够等事项。

如果没有绳索，亦可以用窗帘或者床罩来代替使用。

露营的注意事项

在不得已需要露营的时候，应选择有可以挡雨的屋顶的场所、寻找有能够挡风的围墙的地方。

此外在衣服里塞入报纸可以防止体温的下降，而篝火虽说也是理想的方法，但同时也必须注意不要引起火灾。

如果失散的话

如果与同行者失散，那么两人再次相遇的可能性极低，因此需要在避难开始之前，就事先约定失散之后的对策。

在移动电话的灾害用留言板上，将无法行动的人的所在地录音，然后再由寻找的人根据此情报去往该处汇合是有效的方法。

被困的场合

若被瓦砾等困住导致无法移动身体的话，首先应留出能够维持呼吸的空间。然后，因为大声呼救会导致体力快速消耗，所以还是应该使用一些物品敲打出声音，从而让外部知道自己的所在的做法比较妥当。如果有移动电话，将电源开启则有可能被外界搜索到电波信号。

呼叫救援

在被活埋的情况下保持体力是求生的关键。由于大声呼救会消耗大量的体力，因此可以用敲击物品发出声音的方式求救。

另外，随身携带一种用少量的气息就能发出很大声响的救援用笛子是非常必要的。也有一些救援队通过搜索移动电话所发出的微弱电波来寻找，因此务必让移动电话处于待机状态。

此外，如果有瓶装水或雨水之类的饮用水，边少量饮用边等待救援也是非常重要的。

人的搜索方法

在人被掩埋的地方如果遇到呼救声，要踏在没有求救者呼救声的地方，随便用什么物品敲打出声音来呼唤是很重要的。

如果遇到多人同时大声呼救的场合，回应声也可能会被淹没，因此，只有一个接一个呼救，才能让救援人员正确分辨呼救声。

此外，在发现瓦砾中有人的气息时，如果胡乱搬弄瓦砾，可能导致坍塌。应该将木材或柱子之类的先行支撑，做好防止再坍塌的处理后，再进行救援。

救援行动

如果只有你一个人，那么你所能做的就是在对方心脏功能停止时马上进行心脏按摩，或者用AED设备进行心肺功能恢复行动。

对于因受伤而出血的人们，你需要使用用干净的手帕之类的东西压迫伤口、进行压迫止血的方法。

如果是自己束手无策的状况，那么在呼叫救援的同时，握住对方的手进行精神鼓励也是非常重要的行动。

苏醒处理

即使将被活埋的人从瓦砾中救出，也可能遇到心肺功能停止的状况，如果不马上进行苏醒处理将导致死亡。

心脏按摩是有效的苏醒处理，另外，身边有AED（自动体外式除细动器）的话，用来进行心肺功能恢复也会是有效的。

人工呼吸

若是遇到呼吸停止的情况，必须立刻进行人工呼吸。

首先，用手取出对方口中的杂物。然后将后脑和下颚提起放平以确保呼吸道畅通，再用“口对口”的方法直接吹气，并同时进行心脏按摩。

心脏按摩

心脏按摩的要领，是在确保呼吸道畅通之后，在胸骨的正中央、两乳的正中偏右侧的地方两手重叠、手指相扣施以下沉3-5CM的重压，如此反复进行。

如果身边有AED的话就省事多了。

驾车的危险性

大地震发生时，道路、桥梁被毁，街道周围的建筑物倒塌，车辆的行驶会非常困难。如果强行行驶的话，不仅会遭到龟裂道路的阻碍，还会面临广告牌之类的高空坠落物带来的威胁。另外，如果地震后大量使用汽车会引起严重的交通阻塞，从而给救灾车辆造成障碍。

放置车辆的利用方法

地震后路边被遗弃的车辆在原则上是禁止触碰的，不过在紧急关头也有有限的利用方法。在车门开启的情况下，用来收容伤员和病人、使用车内的急救用品和坐垫套进行紧急治疗、开启引擎点火作为照明之用等等，诸如此类；不过这些措施仅限于紧急避难时使用。

灾害时的谣言

地震发生后，受灾地区常常会流言四起。诸如“明天早上还会发生大地震”之类完全没有根据的谣言若是广为传播，会加剧原本就如惊弓之鸟般的受灾民众的不安定情绪。

因此，应当从无线电等媒介确认相关情报的真实性，切勿轻信谣言。



来自普罗米修斯的恩赐 火灾

火让人类的世界变得不一样，火是人类的朋友，但有时候也是人类的敌人，在各种灾难中，火灾是最常见的。早在古代就已经总结了很多救火经验，用9字概括就是“防为上、救次之、戒为下”，火灾引起的原因有很多，有时候是人为引起的，有时候则是自然现象引起的，随着社会的进步，救火的设备也可以说武装到了牙齿，对待不同火灾使用的设备也不一样，真正做到了对症下药。但不管设备如何先进，在没有任何预兆之下的一场大火，也足以酿成惨剧，2010年年底，发生在我国上海一栋施工中的高层公寓大火就让53人遇难。而87年的大兴安岭火灾更是触目惊心，大火间断持续了将近一个月，造成5万人流离失所。以上两起火灾都是因为人为的疏忽引起的，虽说人为原因完全可以避免，但类似的错误却从未杜绝过，希望通过这个专题让更多的游戏玩家对火灾有一个了解，通过游戏也是可以防患于未然的。





火灾背后的故事

代表作：《18局消防员》（又译《救火英雄F.D.18》）《HARD LUCK》

虽说自然现象也会引起火灾，但近代很多有影响的火灾都是人为的，也就是纵火，给中国人民留下深刻印象的就有1860年的八国联军火烧圆明园，为了掩盖其盗窃行为的这场人为纵火烧了三天，16万平方米的宏伟园林就此化为灰烬。再说起之前介绍的大兴安岭和上海高层公寓大火，导致火灾的原因最后都归结在民工身上，深层次的悲剧又岂是大火造成的损失所能够估量的呢。下面我们再来说一说自然现象引起的火灾，比如地震。1923年9月一天的中午，一场浩劫降落日本，这就是著名的关东大地震，根据有关文献的描述，东京附近的灾民约4万余人逃到了下町区的一个被服工厂避难，但随后就被地震引起的大火吞没，有3万8千人被活活烧死，而灾难过后的故事更让人心惊，政府以“朝鲜人要暴动”为借口，来转移国人的责难，地震后杀害了超过6000名朝鲜人，因为他们日语很好，所以警察用“10元50钱”这两个词的发音来判断，有几百名中国人也死于这场浩劫。

看过火灾的历史，我们再来看看游戏，KONAMI公司在2004年推出了一款名为《18局消防员》的游戏。玩家控制消防队员Dean McGregor，需要面对各种各样的火情，既有纵火犯引起的大火，也有化学物品的爆炸，游戏中的火情节奏迫人心弦，而每场大火之后又隐藏着一个小故事，耐人寻味的剧情为游戏增色不少。

可以被毁灭但不能被打败

代表作：《樱坂消防队》

小标题引用了著名作家海明威的话，在大灾难面前，往往能够激发出意料不到的强大意志。我们之前提到的2010年末上海大火中就有很多这样的真事。一名男子用身体紧紧护住他的女友，被救出后不久就离开人世，他火场中神智清醒的最后一刻对女友说“我可能是不行了，你要坚持住”。

由于国情不同，不同国家对待火情的做法也不尽相同，有的国家中，消防队在排除了人员险情和火势蔓延的危险之后，完全可以看着大火烧尽而不冒险灭火，因为灭火的队员也是人，不管多么贵重的物品都不能和人的生命来比肩。抢救险情的消防队员就是真正的战士，为了做到险情发生的时候临阵不慌，湖南某地的消防部门安排消防队员进行停尸房训练，要求训练人员在深夜摸黑进入停尸房，从尸体的某处取出任务品抑或是找到辨别生还人员然后背负出停尸房，虽然听起来有些恐怖，但是真正上火场得救的往往就是一条鲜活的生命。

下面还是介绍一款消防队题材的作品给大家，2004年发售了Irem旗下的PS2平台游戏《樱坂消防队》。樱坂区消防署里有这么一群年轻人，在他们的成长过程中火灾留下了深刻的印象，为了帮助无辜民众摆脱险境，他们怀揣着理想用自己的行动去维护着社会的安宁与稳定，其中有的人稚气未脱、有的沉着稳重。石川英郎、坂口大助等声优参与了本作的配音。这款游戏中不但有惊现的火情和独特视角的灭火剧情，而且还有CV声优参与进行配音，让原本就充满了紧张感的游戏更加牵动人心。而难得可贵的是，本作中还介绍了一些确实可行的自救方法，比如用湿毛巾捂住鼻子、不要乘电梯、切断电源等等。









电子游戏软件
GAME SOFTWARE

封面图：《真三国无双6》貂蝉

2011年 4月下

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS



GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
美术总监：宋　辉
美术编辑：于　洋
孙　宇

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　　话：010-64472177
传　　真：010-64472184
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame


KONAMI于3月30日发布了最新人事异动信息，小岛秀夫将自4月1日起升任为KONAMI数码娱乐执行干部副社长。目前小岛秀夫担任的职务是KONAMI数码娱乐专务执行干部创意主管，以及KONAMI旗下的小岛制作总监。

让延期来得更猛烈些吧……
——近期公布的作品延期、中止开发新闻汇总

EVENT 日本专讯 已经习惯了的延期《永远的毁灭公爵》

2K Games与Gearbox Software日前联合宣布了新作《永远的毁灭公爵》上市时间推迟的消息，国际地区包括中国的台湾省及香港地区延期至2011年6月10日上市，北美地区延期至2011年6月14日上市。《永远的毁灭公爵》计划推出Xbox360、PlayStation3以及Windows PC三种版本。

“怕你们没听说过，我在这里重申，公爵总是姗姗来迟。”2K总裁Christoph Hartmann表示：“我们卯足全力，期盼带来能令玩家谈论多年，笑声不断的游戏体验。我们感谢公爵粉丝们继续耐着性子等待，我保证绝不用再等上另一个15年。”



《永远的毁灭公爵》是一款精彩程度媲美好莱坞大片的游戏，充满各种低俗笑话，还有让人脸红心跳的火辣俏皮话，而随处可见的狂暴、惊心动魄的动作场面，更将撼动你的视觉。

“我对延迟上市感到十分抱歉。我们全体人员拼命赶工，非常想把游戏送到各位手上。”Gearbox Software总经理Randy Pitchford表示：“这让我不禁想到《他是公爵》这首精彩乡村歌曲的歌词内容，‘他说只要我们耐心等候就能尝点甜头，但我没想到永远竟然是如此之久。’如果你和我一样，肯定巴不得六月快点到来。”

玩家们若想打发等候的时间，粉丝们可以造访《永远的毁灭公爵》官网向他们的王者致敬。其吵闹、粗俗的程度，肯定会获得公爵认同。官网为粉丝们带来了精彩内容，包括收录美女宝贝与外星货色的“公爵电视”频道与“公爵巢穴”。粉丝们也可以通过预购游戏，包括一般版或售完为止的“钢蛋”特别版。

最后再重复一下发售日，国际地区包括中国台湾省及香港地区6月10日，北美地区2011年6月14日。希望这是最后一次延期……

EVENT 日本专讯 史艾中止《GUN★LOCO》开发

由SQUARE ENIX制作，原定2011年推出的Xbox360动作射击游戏《GUN★LOCO》，近日于官方网站宣布将中止开发。

《GUN★LOCO》是款第三人称动作射击游戏，由香港知名玩具设计师Kenny Wong担任角色设定，游戏中玩家将扮演一群被丢到太阳系边陲地带的罪犯，为了逃狱而展开一场荒诞无稽的西部风格大乱斗。

本次SQUARE ENIX于官方网站上刊出公告，表示《GUN★LOCO》已决定中止开发，并对于期待游戏推出的玩家郑重道歉。SQUARE ENIX曾于去年TGS展出《GUN★LOCO》的试玩，显示游戏已经有相当高的完成度，至于本次为何会无预警地突然宣布中止开发，官方并未说明理由。



EVENT 日本专讯 《闪电十一人》新作延至夏季推出

LEVEL-5宣布，原定4月28日推出的Wii版足球对战游戏《闪电十一人 王牌前锋》，因开发进度问题而决定延期至2011年夏季推出，价格维持5980日元不变。

《闪电十一人 王牌前锋》是《闪电十一人》系列首款家用机平台的作品，集结系列作品超过150名人气角色，画面配合Wii全面翻新重制，强化演出效果，收录如电视动画般充满魄力的必杀技，支持最多4人参与的对战与合作。

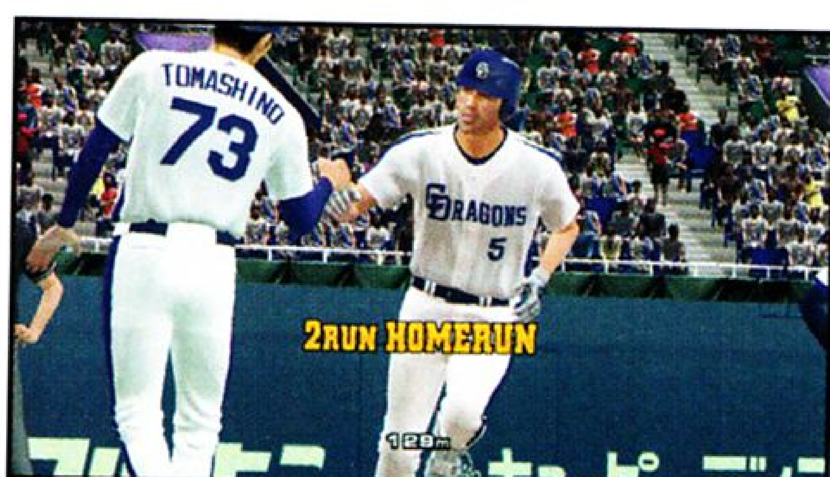
LEVEL-5表示，为了让《闪电十一人 王牌前锋》成为适合全家同乐的游戏，并在不影响质量的前提下，制作出让没有接触过足球游戏的人也能轻松游玩的作品，因此需要更多时间来开发。



EVENT 日本专讯 KONAMI宣布三款作品延期

KONAMI于3月18日宣布，原定3月下旬推出的PS3/PSP/N3DS棒球游戏《职棒野球魂2011（プロ野球スピリッツ2011）》、Wii对战型卡片游戏《游戏王5D's决斗狂热者（游戏王ファイブディーズデュエルトランサー）》与Xbox360空战射击游戏《少女疯狂大射击X（オトメディウスX）》这3款游戏，因各种因素而决定延期至4月以后发售。

延期后的新发售日如下：●PS3/PSP/N3DS《职棒野球魂2011》：4月14日。●Wii《游戏王5D's决斗狂热者》：4月21日。●Xbox360《少女疯狂大射击X》：4月21日。



EVENT 日本专讯 《绝体绝命都市》系列完全终止生产

继先前中止发售的PS3动作冒险游戏《绝体绝命都市4 夏日回忆》之后，《绝体绝命都市》1到3代全系列日前宣布终止生产。以地震与洪水等天然灾害为题材的《绝体绝命都市》系列，全面终止生产的原因推测为受到3月11日发生的东日本大地震影响，为了避免与地震有关的敏感题材刺激灾民情绪而采取此决策。

终止生产的作品详细名称如下：PS2《绝体绝命都市 the Best》、PS2《绝体绝命都市2冰封的记忆》、PSP《绝体绝命都市3 步向毁坏的城市与少女之歌》。



《海贼王 无限巡航SP》延期发售

EVENT 日本专讯

NAMCO BANDAI Games宣布，原定4月7日推出的N3DS动作冒险游戏《海贼王 无限巡航SP》，因各种状况而决定延期发售，发售日目前未定。

《海贼王 无限巡航SP》是结合先前在Wii推出的《海贼王 无限巡航第1章 波浪中的秘宝》与《海贼王 无限巡航第2章 觉醒的勇者》两款游戏而成的合集，追加丰富新要素并通过3D立体显示强化视觉效果。

NAMCO BANDAI Games于公告中首先祈求东日本大地震的灾害能及早复原，并表示《海贼王 无限巡航SP》有鉴于“各种状况”而决定将发售日改为未定，确切发售日将于后续决定。



《魔法禁书目录外传》延至夏季发售

EVENT 日本专讯

日本ASCII Media Works宣布，原定5月26日在日本发售的PSP游戏《魔法禁书目录外传 科学超电磁炮》，将延后至今年夏季推出，正式发售日将在日后发表。

《魔法禁书目录外传 科学超电磁炮》游戏延期的理由主要是为了大幅提升游戏剧本的质量。本作是由镰池和马创作，故事以本篇中的配角御坂美琴作为主角，舞台是在融合了科学与超能力、宗教与魔法的学园都市中，御坂美琴不但是拥有“超电磁炮”称号的电击超能力少女，同时也是在学园都市中七位拥等级五的超能力者之一。由于她的能力与个性使然，因而被卷入了学园都市中所发生的种种事件。游戏作品将由动画声优群继续担纲演出，包括了佐藤利奈、新井里美、豊崎爱生等声优。



《电软》招聘啦！！

职位： 立志把游戏变为工作的编辑！

要求：

1 熟悉《电软》，热爱游戏，但以为来《电软》就是整天玩游戏的不要。

2 文笔流畅，有写作相关经验者更佳，但仅擅长梨花体、咆哮体的不要。

3 有一定的外语能力者优先考虑，连26个英文字母都背不全的不要。

4 吃苦耐劳、工作效率高者优先，养尊处优的“×二代”们就别来了。

5 最好擅长某些类型的游戏，当然，并不要求你达到职业选手水准。

6 以上要求起码要具备4条，只做到3条半的请无视本招聘信息。

方法： 将个人简历发到：yp@vgame.cn，我们会在3天之内电话联系你，注意不要让手机欠费停机，就算你再优秀，我们也不会给你充值的，谢谢合作。

弥补台版3DS暂无上市消息 任天堂溥天推出新配色DSL

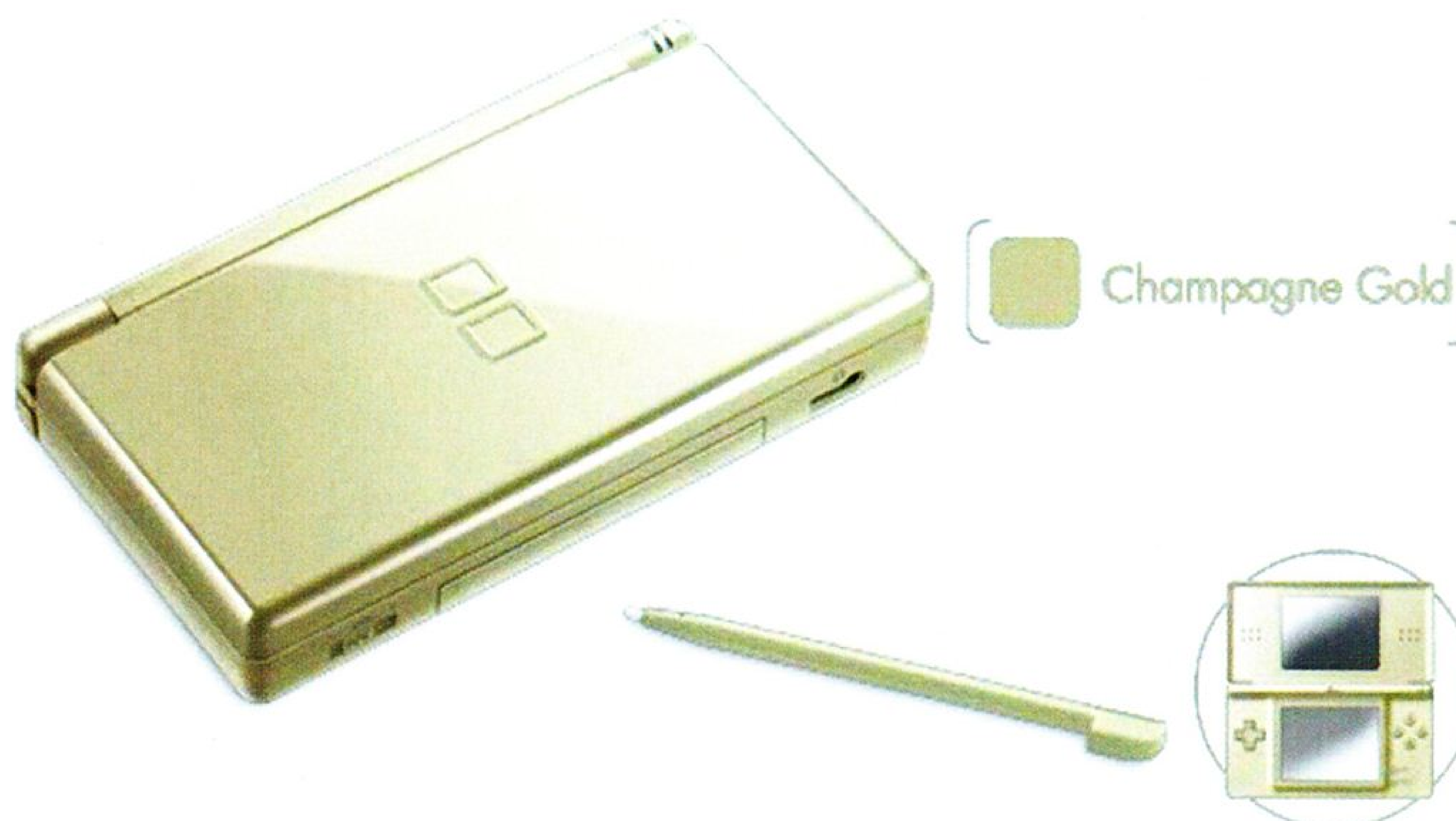
HARD 国内专讯

本刊讯　台湾任天堂溥天股份有限公司于官方网站上发表，将推出NDSLite新配色款式“香槟金（Champagne Gold）”与“热情红（Passion Red）”。

这两种配色都是日本与北美未曾推出过的配色款式，由于NDSi与NDSiLL都没有正式代理在台推出，因此目前NDSLite仍是任天堂溥天主力的掌机产品，至今已推出10种配色款式，包括：黑玉黑（Jet Black）、贵族粉红（Noble Ping）、珐琅蓝（Enamel Navy）、冰蓝（Ice Blue）、清透白（Crystal White）、银（Silver）、金属玫瑰（Metallic Rose）、红黑（Crimson/Black）、香槟金（Champagne Gold）、热情红（Passion Red）。

任天堂溥天并未对外发布这两种新配色款式NDSLite的上市新闻稿，官方网站上也没有公布确切上市日期，因此并不清楚目前市场上的实际销售状况。至于台湾和内地玩家都比较关心的有着中文界面的台版3DS何时会推出，任天堂溥天也暂时没有给出消息，但预计年内应该会上市。





《恶名昭彰2》展开超能力战斗 官方中文版正在紧张制作当中

SOFT 国内专讯

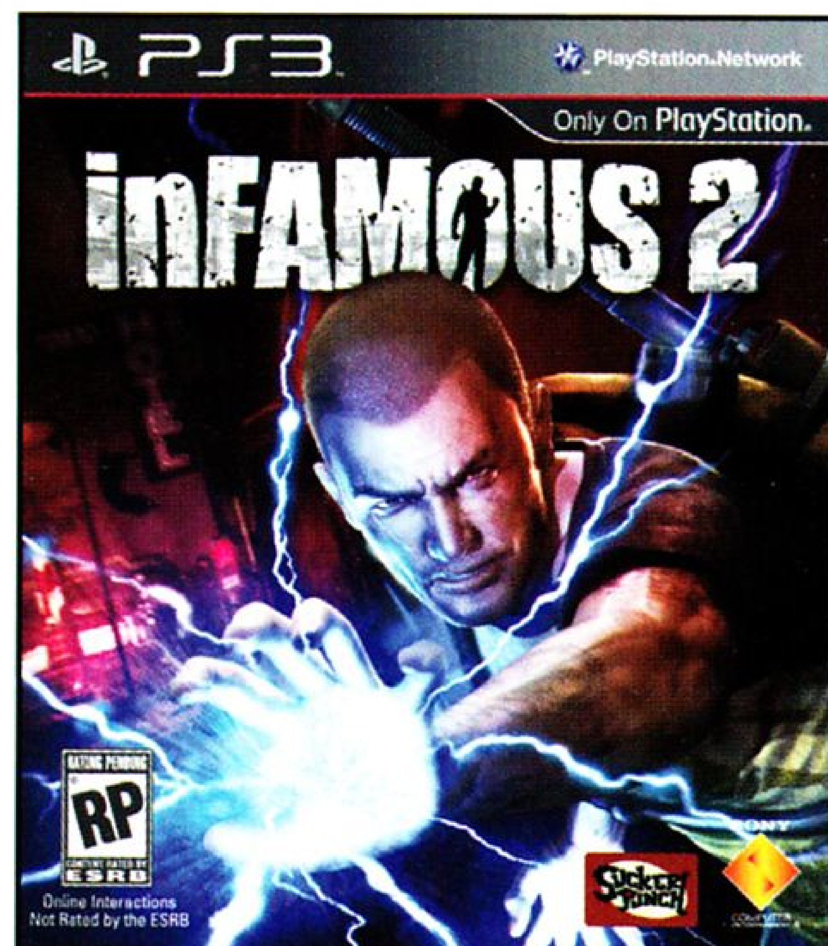
本刊讯　由Sucker Punch Productions制作，美国索尼计算机娱乐（SCEA）预定6月推出的PS3动作冒险游戏《恶名昭彰2（in FAMOUS 2）》，并于日前放出展现游戏中善恶抉择的宣传游玩影片，供玩家参考。

《恶名昭彰2》是2009年5月推出的《恶名昭彰》续篇新作，承袭前作的超能力动作冒险玩法，并大幅强化图像、系统与内容等各方面的表现。玩家将再次扮演意外获得超能力的主角柯尔（Cole），在南方城市新马莱（New Marais）展开另一场战斗冒险。

游戏故事叙述一场大爆炸席卷帝国市，刚从被称为“野兽”的黑暗实体魔掌下侥幸存活的柯尔逃出了帝国市，发现“野兽”已经摧毁帝国市，并沿着海岸摧毁行经之地的一切事物。为了阻止“野兽”消灭全人类，柯尔来到南方城市新玛莱，寻找手中握有击败此一黑暗实体关键的科学家。在这场揭开“野兽”之谜的冒险中，柯尔必须学习如何驾驭自己的能力来造福全人类。

影片中玩家可以见识到承袭自前作的业力（Karma）善恶抉择系统，是要谨慎使用超能力守护市民免于恶棍与怪兽危害呢？还是要恣意施展超能力摧毁并主宰一切呢？而善恶的抉择也左右了并肩作战的伙伴，分别是善良一方的FBI女探员郭（Kuo）与邪恶一方的神秘女性妮丝（Nix）。

PS3《恶名昭彰2》预定6月7日在北美推出一般版与英雄版。英雄版将包含8.5英寸柯尔人偶模型、仿照游戏中柯尔装备制作的运动背包、DC漫画制作的《恶名昭彰》迷你漫画第1集，以及包含数字原声配乐集与追加下载内容在内的PSN下载卡等丰富附加内容，价格为99.99美元。另外，SCET方面也确认《恶名昭彰2》将会在台湾推出中文化版本，详情仍有待后续公布。







史艾宣布《FF11》《FF14》恢复运营 4月份采取免费措施补偿玩家

本刊讯　SQUARE ENIX宣布，日前受东日本大地震限电措施影响而暂停运营的在线角色扮演游戏PC/PS2/Xbox360版《最终幻想11》与PC版《最终幻想14》，于3月25日20:00起重新恢复正常运营。

SQUARE ENIX表示，游戏与入口网站“Play OnLine”服务所消耗的电力占东京本公司总消耗电力的11.6%，为了提供服务所需电力，在关闭内部空调（占8.8%）并节约照明等用电之后，已经能省下超过10%的电力重新启动服务器提供服务。但SQUARE ENIX强调，后续如果电力供应状况出现恶化，还是有可能暂停运营与服务。

另外，为了弥补暂停运营对玩家造成的不便与损失，因此《最终幻想11》将免除4月份的月费，《最终幻想14》因为目前仍持续实施免费游玩措施，因此并没有特别的补偿。





《极品飞车 变速2》大力促销 系列玩家可获得丰厚奖励

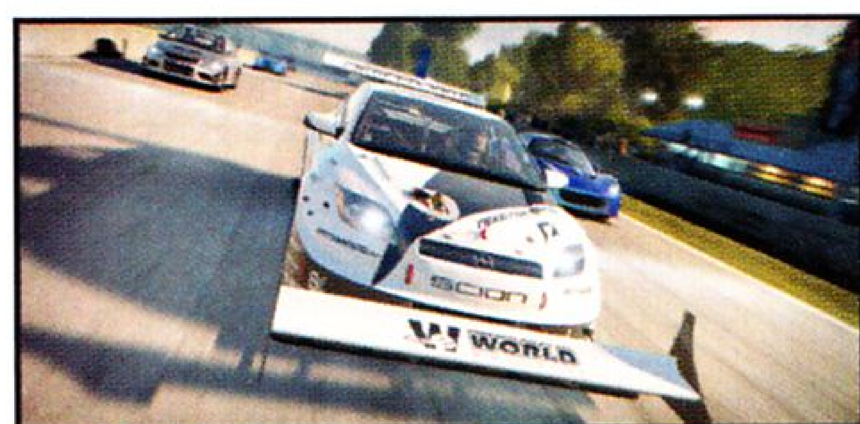
本刊讯　EA于日前公布，只要玩家拥有或曾玩过《极品飞车》系列的《热力追踪》、《世界在线》、《变速》或《卧底风云》的话，3月29日起可以在《极品飞车 变速2全面解放》中获得奖励。此奖励适用于Xbox360、PS3以及PC平台的玩家。

《极品飞车 热力追踪》的玩家可获得1000点经验、10000游戏资金，外加立即启用Lamborghini Reventón警车和Pagani Zonda Cinque超热力追踪版。

《极品飞车 世界在线》的玩家可获得有助车手生涯发展的1000点经验，以及可拿来购买车辆的10000游戏资金。本奖励为PC玩家独享。也将解开免费在线赛车游戏《极品飞车 世界在线》的特别内容。PC版、Xbox360版以及PlayStation3版《极品飞车 变速2全面解放》的玩家，将可免费租用变速2特制版Toyota Supra三天，及能套用至你车库中任何车辆上的特制赛车彩绘图案。

《极品飞车 变速》的玩家可获得2000点经验，以及可拿来购买车辆的20,000游戏资金。《极品飞车 卧底风云》玩家可获得1000点经验，以及10,000游戏资金。

为了验证玩家是否拥有获得上述奖励的资格，你必须使用玩每款限定游戏时登入的同一组EA账号，并兑换你的在线通行证代码。要查看你是否已领取奖励，请通过《极品飞车 变速2全面解放》附加内容（EXTRA）选单中的“极品飞车 VIP”。





PSP版《魔枪战记》公布信息 官网公开游戏系统及角色简介

本刊讯　由ATLUS发行，STING制作PSP版模拟RPG《魔枪战记 魔枪军神与英雄战争》将于5月19日发售。官方网站于近日更新了关于战斗系统以及登场角色的情报。

《魔枪战记 魔枪军神与英雄战争》由曾经手《圣剑同盟》的伊藤真一，以及《神兵启示录》的浅井大树负责剧本。以“加尔刚帝亚帝国”的民族纷争为背景，描写获得魔枪亘古尼尔的主角朱里欧开拓命运、创造历史的壮阔故事。

本次公开的战斗系统，有以倒数的方式决定角色行动顺序的“行动程序”、制压据点后会累积并增加攻击力的“战术计量表”、强制插入我方行动逆转的“紧急出动”以及可以集合众人力量一次攻击的“强化”和“波状攻击”。可以看到本作的系统十分丰富，顺利的掌握独特的系统，并且拟定出战略想必十分具有挑战性的啊。

另外官方网站也公开了包含主角朱里欧在内总计八名登场角色。PSP《魔枪战记 魔枪军神与英雄战争》2011年5月19日发售，售价6279日元。







美国游戏新技术开发的摇篮 Razer成立全球第四个研发中心

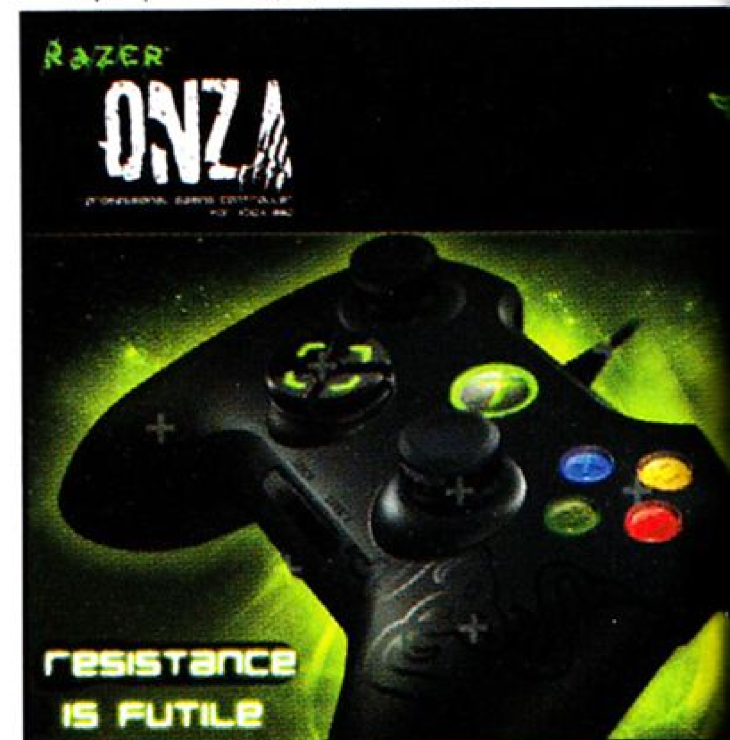
本刊讯　知名高级精密游戏与生活型态周边装置开发制造商雷蛇（Razer）于日前宣布成立Razer奥斯汀技术研发中心，全球最有才华的研发人员与设计师将齐聚一堂。秉持Razer一贯的设计理念，这些游戏狂热者将于素有“游戏技术开发摇篮”之称的德州奥斯汀专注开发新技术，进而改变游戏以及消费电子行业的未来。

Razer CEO兼创意总监Min Liang Tan表示：“在硅谷成立研发中心，对我们来说是非常重要且必要的。我们正加紧速度，透过协力合作来改变整个游戏生态，并更加专注于我们高度精密且高质量的设计理念，其成果就如我们日前发表的Razer Switchblade概念机。我们希望这些世上最优秀、最有抱负的团队成员能将新研发中心变成一个实现梦想和新技术的地方。”

新的技术研发中心将持续以Razer品牌的游戏理念为基础，为全球的游戏玩家提供更多创新的游戏外围配备、产品和新技术。除了原先已在新加坡与旧金山成立的技术与设计中心外，现在加上奥斯汀技术中心，Razer希望能建立起与全世界游戏开发者及独立软件供货商的桥梁，为未来硬件技术定立方向。

Razer首席工程师Rick Carin导新成立的奥斯汀研发中心。而在发中心里，将另外成立技术实验室其他工程师与开发人员研发全新具与展示技术，藉以刺激市场开发惊人的新技术与创意。Razer计划的实验室作为创新摇篮，让更多观点、与才华得以施展与发挥。这里也将成为探索更先进人机接发尖端输入设备的平台，提供玩的游戏体验与效能表现。

Min补充道：“如果你已Razer Switchblade和它的动态震撼，那么，其实好戏还在后头的目的在于真正地改变游戏产业的研发中心将让我们看到目前‘未来’的技术创新。”





《F1 2011》确定今年9月23日发售 Codemasters号召玩家一同参与体

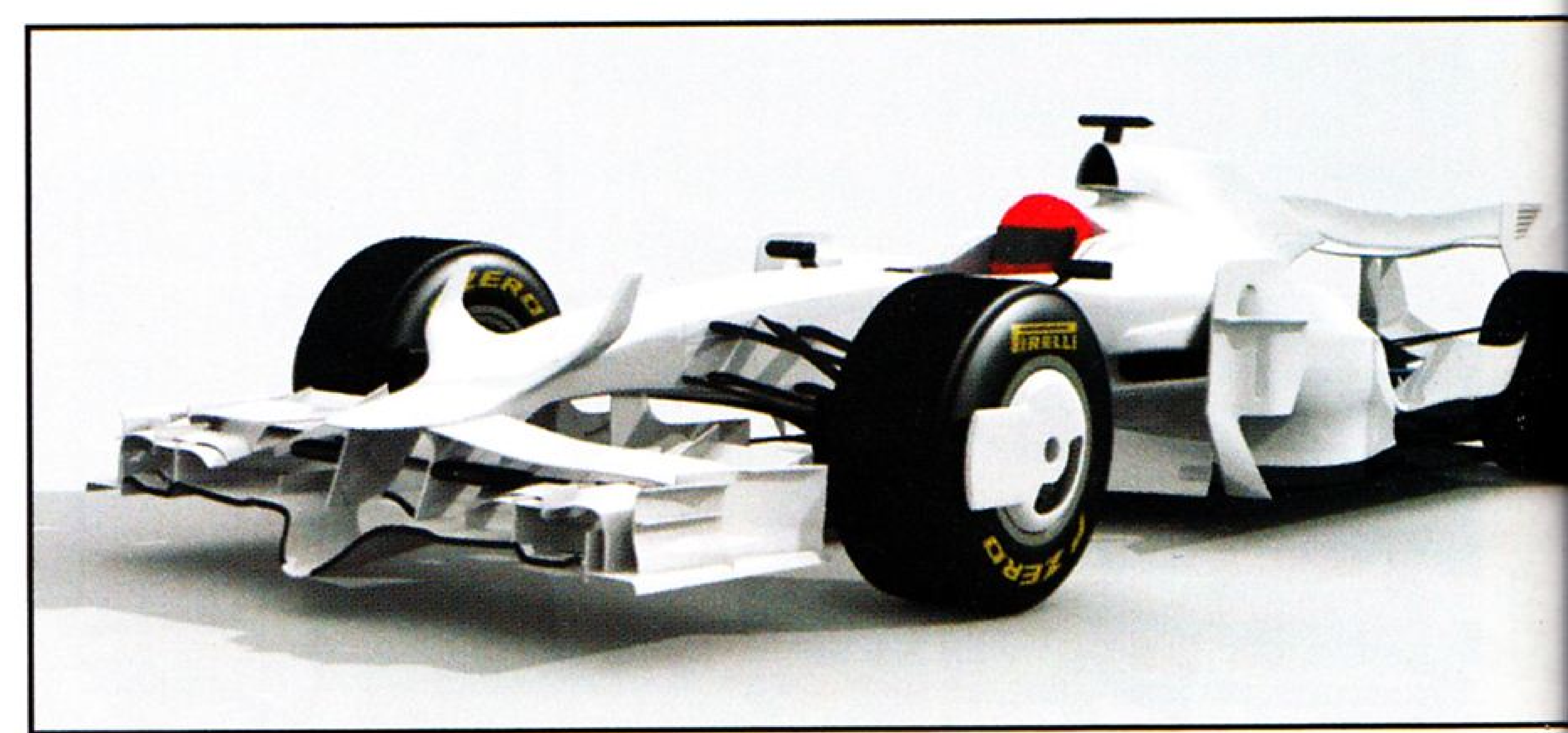
本刊讯　Codemasters于3月25日宣布，销售速度最惊人的《FORMULA ONE》游戏续作《F1 2011》，将会在2011年9月23日发售。现在，获得BAFTA奖的《F1 2010》的续作《F1 2011》已经开始提供预购，目前正在由Codemasters Birmingham进行研发，预计在Xbox360、PlayStation3以及PC等平台上推出。

专为掌机量身打造的《F1 2011》，目前也正在为N3DS与索尼的次世代NGP上另行设计，每一款都用到了新平台的独特机能。而掌机版本的上市时间，将在日后另行宣布。

为了让这一场发表会更具实质意义，Codemasters提供玩家一个机会，成为全世界发行之前首批试玩《F1 2011》的人选，并在未来的研发日志影片中成为明星。想要参加这一次的选拔，受邀的粉丝们可以把想要询问的问题录成影片，并上传到YouTube。由制作小组评选出最有趣、最具创意的影片，提出了最佳问题的将会在五月受邀来到Codema Birmingham，亲身体验游戏的与制作小组面对面对答。



《F1 2011》目前是采用Game Technology Platform来发，这是Codemasters的专属技化了广受好评、销售量高达200上的《F1 2011》、《GRID》前在市面上的驾车游戏《DiRT 3



TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●由BedlamStudios开发、Atari担任发行的动作角色扮演游戏《龙与地下城 匕首谷》预定于PC、PS3和Xbox360上发售。游戏除了提供单人故事模式以外，还支持四人在线同乐和两人区网合作的多人游戏模式，玩家的任务就是借由解开Techyamar矿山的谜团来恢复Dalelands昔日的和平，摧毁邪恶势力所在地虚空之塔（Tower of the Void），并与最后的魔王Rezlus战斗。《龙与地下城 匕首谷》预定今年春季登陆PC、PSN、XBLA。



●CAPCOM发表，将制作推出集合2001年3月在DC上推出的《生化危机 维罗妮卡 完全版》与2005年1月在NGC上推出的《生化危机4》两款游戏内容的PS3/Xbox360高分辨率强化移植合集《生化危机 重生精选辑》。本作画面全面提升为720p高分辨率，并完整收录各版本追加的章节。目前官方仅放出少量图片，具体发售日与售价未定。



●CAPCOM于3月24日宣布，将于夏季推出N3DS冒险游戏《谜惑馆 随音逐流》。本作使用了被称为"otophonics"的立体音响技术，玩家如果配戴耳机游玩的话，可以体验到如同身处谜惑馆中一般的临场感。另外利用3DS独特的各种机能，可以呈现出全新的游戏体验。截至目前N3DS的游戏多以裸视3D功能作为主打，但是本作再加上利用声音的要素，更进一步创造出空间表现增强游戏的临场感。到底游戏实际上会呈现如何的内容，值得大家期待。



●由Imageepoch制作的PSP新作RPG《BLACK★ROCK SHOOTER THE GAME》公开将于2011年8月25日发售。《BLACK★ROCK SHOOTER》是由插画家huke绘制原插图、并由音乐创作社团supercell以初音未来进行乐曲创作后于网络上公开，获得广大回响的人气系列。官方公开本作普通版将会附赠初回生产限定的"WRS小吊饰"。另外此吊饰限定版中并不会附属，所以是普通版才能入手的贵重品。同时本作也会推出慈善下载版，以5600日元的价格贩卖。每套将会捐出500日元作为日本东北地震赈灾款项。



●D3 Publisher发表，先前公布的为N3DS开发的钓鲈鱼游戏，现正式定名为《钓鱼3D》，预定于6月9日推出。《钓鱼3D》是以垂钓者圣地的日升湖为舞台，让玩家轻松享受垂钓乐趣的游戏。玩家将创造自己的虚拟钓手，驾驶小艇在湖中寻找适合的钓点并设置钓具，体验逼真的3D立体垂钓快感。玩家可以选择不受限制的自由垂钓模式或是高挑战性的锦标赛模式，共有45场大赛可以挑战。在锦标赛中获得高位名次的话，就可以拓展行动范围与获得用来购买道具的奖金。





●Marvelous Entertainment发表，将于6月23日推出老牌钓鱼游戏《神眼钓手》系列N3DS最新作《神眼钓手3D》。《神眼钓手3D》是1996年10月首次登场、至今已届满15周年的老牌钓鱼游戏《神眼钓手》系列最新作，游戏中玩家将扮演钓手，在溪河湖海等各种不同的自然环境钓场中，享受钓鱼的乐趣。游戏请到活跃于电影制作最前线的3D影像专业团队担任游戏背景制作，以实际拍摄影像为基础加以3D化之后，再加上自然的水流动态而成的影像，提供超越实际拍摄的"超写实质量"。游戏中收录从30公克的小型鱼到超过300公斤的大型鱼在内、超过40种以上的鱼类，钓鱼的方法会随着钓场与鱼类的改变而变化。钓到的鱼还可以放入淡水与海水两种水族箱中鉴赏，还可以自由添加岩石与水草等装饰对象。



●韩国游戏厂商Nexon宣布，正在着手开发旗下人气游戏《DNF（Dungeon＆Fighter）》的Xbox360版本。根据了解，XBox360版的《DNF》将会同样让玩家通过XboxLive的服务，以多人联机RPG的方式进行游戏，并预计于今年内推出。Xbox360版《DNF》的开发工作将由游戏厂商Neople、Softmax及美国微软共同合作，其中Neople与Softmax主要负责游戏开发的工作，而微软则是负责营销及在线销售的部份。值得注意的是，游戏在推出时将会有英文、中文、韩文、日文、德文、西班牙文、意大利文及法文的本地化版本。



●CAPCOM发表，《超级街霸4 AE版》自3月25日起开放隐藏角色"杀意波动觉醒隆（杀意の波动に目觉めたリュウ）"。杀意波动觉醒隆（简称：杀意隆）是曾在《ZERO》系列中登场的隐藏角色，因为领悟了杀意波动而迈向修罗之道。受到波动影响而失去自我，为了追求与更强的对手进行死斗而在各地流浪，外表与招式都有着极大的变化。

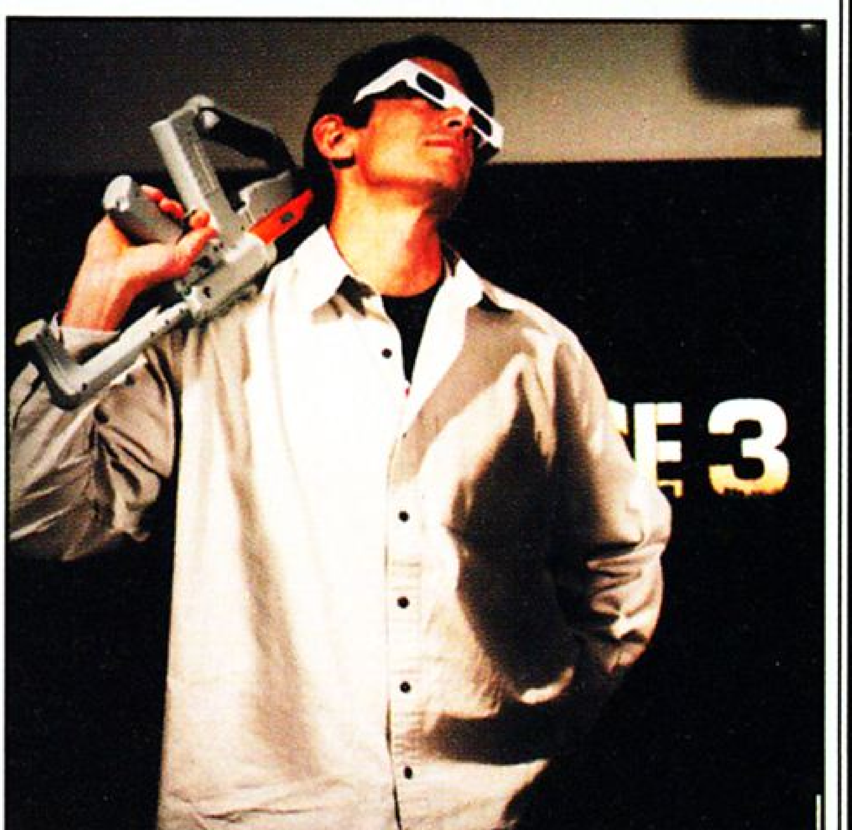


●日前Ubisoft美女制作人Jade Raymond在接受访问时，透露知名谍战游戏系列《分裂细胞》的新作已经展开研发工作。新作已经在加拿大多伦多工作室进入了初期开发阶段，主角依旧是由五代的主角山姆费雪来担纲，但是游戏故事、操作设定等都未公开。这次的游戏开发将由《断罪》的开发总监Patrick Radding来主导，而多伦多工作室也应新作的制作需求扩大游戏工作室，将招聘包括动画艺术家，动画师和音乐导演等，未来将扩编成达800人的大型游戏工作室。

●SQUARE ENIX宣布，将于2011年冬季推出N3DS动作冒险游戏《元气史莱姆3大海盗与尾巴团》。本作冒险舞台会延伸到广大的大洋中，和伙伴们出航展开旅程。在冒险途中得到的零件还可以拿来改造自己的船只。在海洋上，会出现史莱姆的宿敌尾巴团的海盗船袭击玩家。战斗的部分双方会使用大炮互相射击，要使用在冒险中搜集的素材制作炮弹，击沉海盗船获得胜利。



●Insomniac Games宣布，预定9月6日推出的PS3 第一人称射击游戏《抵抗3（Resistance 3）》，确定将支持PS3 3D立体显示与Move狙击枪配件操作。本作以2代结局后4年的1957年为背景，叙述2代最后幸存的哨兵部队成员约瑟夫・卡佩里（Joseph Capelli）为了对抗合成兽，在已沦陷的美国展开漫长战斗旅程的故事。Insomniac Games表示，本作支持3D立体显示功能和Move 狙击枪配件的作法，完全是参考了玩家的意见才决定的。











铃木裕 最新访谈

世嘉公司的王牌游戏制作人、现创办YS-NET公司的铃木裕先生，在美国接受了记者的采访。采访中甚至提到了手机游戏《莎木-街》。

问题： 铃木先生第一次参与制作的是什么游戏？

铃木裕： 是1984年制作的《世界拳王争霸赛》（チャンピオンボクシング），一开始并不是作为街机研发的，但是效果非常好，于是就套上街机的按键和外壳发售了。

问题： 什么契机让您进入街机的开发中呢？

铃木裕： 一开始是做小游戏，做出来反响不错，那么不妨尝试一下大游戏好了，就这样开发了《《摩托车筐体》（Hang On）》，这是第一次加入BGM的游戏，不过现在回想起来制作其实非常简单。（这时现场响起Hang On的音乐，掌声也随之响起）

问题： 玩家用身体摇摆来控制游戏这个点子是怎么想出来的？

铃木裕： 一开始就是这么考虑的，不过因为成本太高被否决了。

问题： 那么在随后的《太空哈利》（Space Harrier）这款游戏中，Harrier应该是英国战斗机的名字吧？怎么会用在人身上呢？

铃木裕： 当初我做了一个战斗机游戏的企划，不过由于受到主机硬件机能的影响没能通过，于是就更改了一个企划，但是企划案的名字没有变。

问题： 《VR战士》并没有使用特别的立体特效，而《VR战士2》则开始使用特殊立体效果，这是为什么呢？

铃木裕： 在《VR战士》研发的时候，只能使用平面着色技术，为什么不使用立体特效呢？我们也探寻过这种技术，但是在当时这种技术只限于被军方使用。1992年随着苏联的解体，军用技术也应用于民间，一开始的成本也很高，不过后来量产以后慢慢降了下来。

问题： 当时SEGA的社长是中山隼雄是吧？他人怎么样？

铃木裕： 中山先生总是想把游戏做的和画一样漂亮，然后卖得也和画一样漂亮，但我觉得这样是不可能的啊。

问题： 《冲破火网》（After Burner）1代和2代之间相隔只有3个月，这是为什么呢？

铃木裕： 那时世嘉公司正在为了上市而努力，但是不提前出《冲破火网》的话就不能上市，协调无用，不过《冲破火网2》可以得到很多优惠，于是作为交换，《冲破火网》就这样面世了。

问题： 听说当时的办公环境很小。

铃木裕： 不止办公室很小呢，当时在世嘉公司的时候，迟到就要被骂，即使加班到深夜，然后到附近的旅馆夜宿，第二天要是迟到的话照样会受到训斥。虽然大家都觉得这样工作很辛苦，但是出了那个小办公室却没人抱怨什么。

问题： 有没有最后不能面世的失败作品？

铃木裕： 2004年开发过一款触摸格斗游戏《ΨΦ PSY-PHI》，模仿电影《少数派报告》中的那种触摸，但是最后没有发售，是因为手指快要划得烧焦了，玩这个游戏必须戴手套。

问题： 《ΨΦ PSY-PHI》中好像有很多超能力的要素，您是怎样获得这些创意的？

铃木裕： 我小时候很喜欢看日本的动画，也很喜欢里面的超能力，美国英雄里面也有很多使用超能力的人，我也很喜欢。

问题： 对于把《VR战士》交给别人去开发这一点您怎么看？

铃木裕： 我自己也想搞一些新东西，我很期待看到《VR战士》的续作，不过现在的游戏太难了，要是能简单一点就好了。

问题： 《莎木》的诞生过程您能否说一下？

铃木裕： 世嘉公司在推出DC的时候，需要一款新游戏，而且最好有RPG的要素，那时候没有任何人去做，于是最初我们想以《VR战士》中的要素为模板进行构思，不过最后还是决定做原创游戏，开发费花了4700万美元（50亿日元）。

问题： 那是1999年的时候吧？怎么会花费那么多钱呢？

铃木裕： 开发、宣传……是啊，到底都花在什么地方了呢？

问题： 《莎木3》什么时候出？

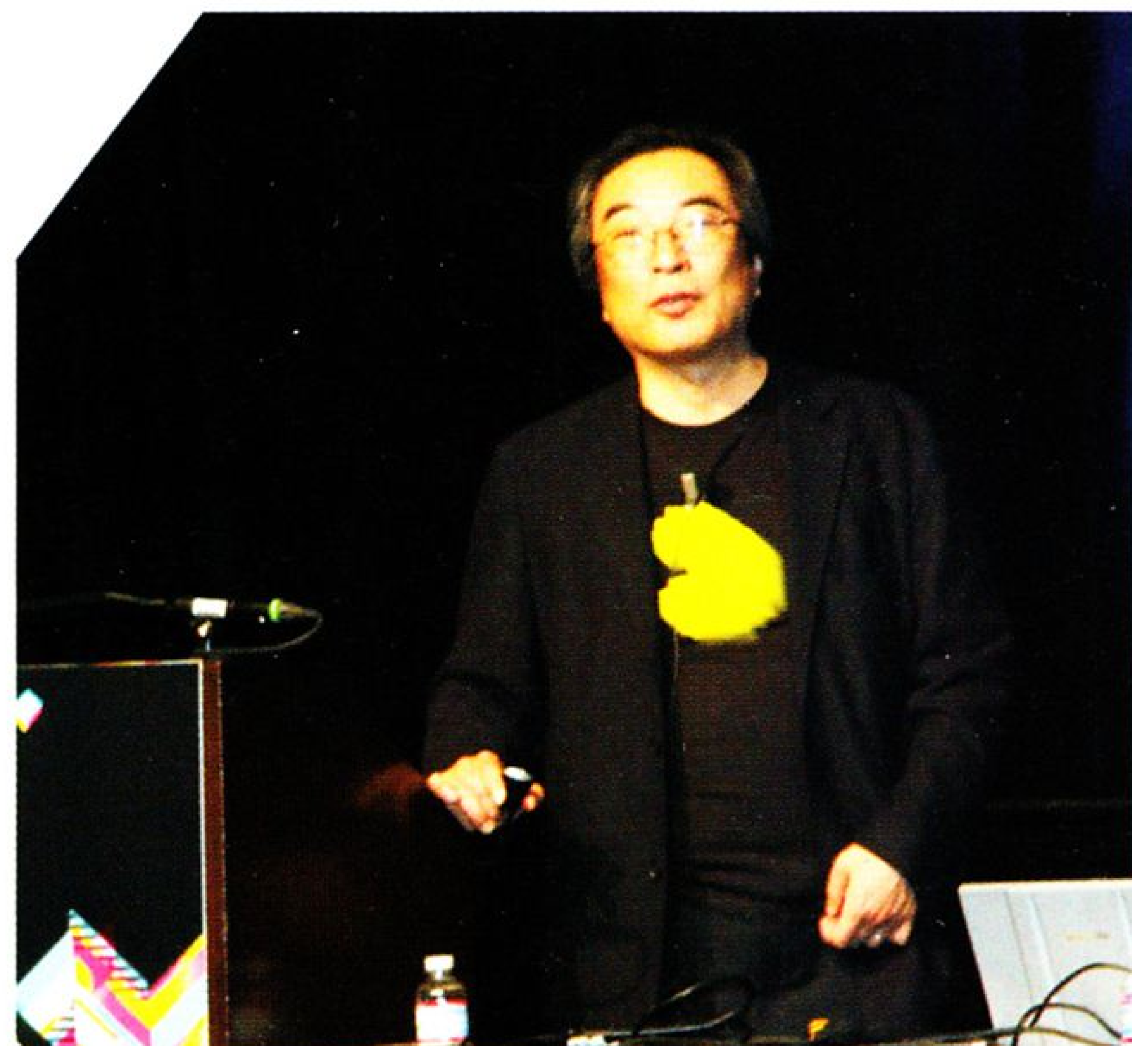
铃木裕： （笑）我也非常期待，如果大环境允许的话，世嘉会不会考虑让我做呢？

问题： 1980年在美国不能盛行的街机，为什么在日本就大获成功呢？

铃木裕： 在美国需要25美分（21日元），而在日本则需要100日元（硬币），当然是在日本有赚头。不过体感方面的游戏还是美国卖得好。现在，日本的街机环境也变得严峻起来，因为与以前相比，电脑啊、网络啊可以玩的东西太多了，不用跑去街机厅也可以一样享受到乐趣。虽然不可能再像以前那样繁华，不过街机厅毕竟是可以面对面游戏的地方，也是个很不错的选择。

问题： 您有没有考虑制作3D游戏呢？

铃木裕： 现在我们会社还只是个小公司，还没到那个阶段，如果以后成功的话一定会做的。





岩谷徹点透《吃豆人》要义

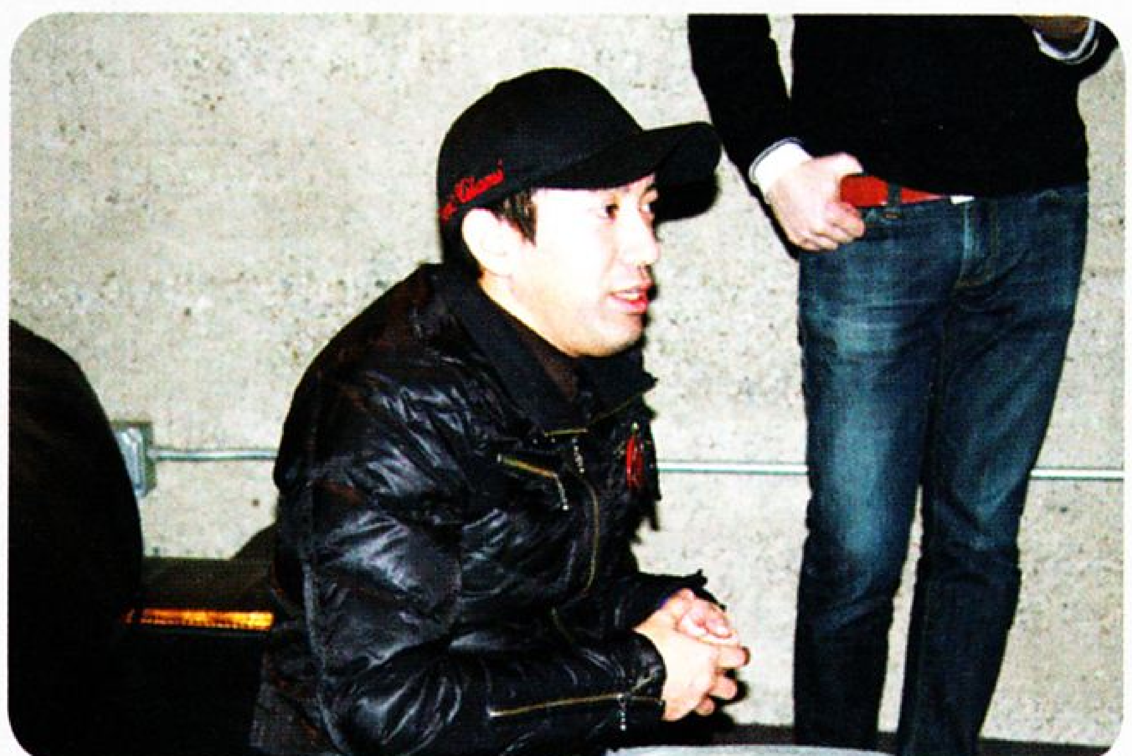
现年56岁的岩谷徹（《吃豆人》Pac- Man之父）刚制作的一款游戏，刚刚在去年（2010年）被吉尼斯世界纪录认可为世界最成功的商用游戏，这就是出生于1980年的《吃豆人》（Pac-Man），虽然至今他仍然拥有一头乌黑亮丽的秀发，精神健硕，不过早在前几年他就退居二线，担任东京工艺大学的教授，致力于培养年轻一代游戏人才。前不久在美国进行演讲时，台下的热烈掌声持续了很久，因为当时岩老师开发的《吃豆人》1980年在北美登陆时，美国人集体服了，而且还掀起了一股子“比比谁的分儿最高”的浪潮，从西海岸一路刮到东海岸，就连寒冷的阿拉斯加也不能幸免，事情还没有完，2年后美国人制作了《吃豆人》动画，达到了有电视以来最高的56%收视率。



须田刚一 三上真司 最新访谈

著名日本游戏制作人须田刚一与三上真司联手打造由EA发行的最新游戏《被诅咒的阴影》（Shadows of The Damned）即将发售，针对这款构思五年、开发三年半的作品，日前二人在美国接受了记者的采访，以下是部分访谈内容。







问题： 这款游戏的企划用了多少长时间？

三上： 大概三年半左右。

问题： 这么说的话，要比《VANQUISH》（绝对征服）的开发时间还长喽？

三上： 《VANQUISH》是在《Shadows of The Damned》半年之后开发的，确实是相当长。

问题： 三上、须田两位都是非常有名的制作人，那么你们是如何协调开发这款游戏的呢？

三上： 须田桑负责最初的资料和数据部分，我负责调整，如果出现分歧的话，须田的意见优先，当然作为制作人，我们绝对互相尊重，不会互相喧哗打闹。

问题： 最大的冲突是什么？

三上： 基本上没有冲突，如果说有的话，就是我太喋喋不休了。

问题： 《VANQUISH》也是世嘉公司的动作游戏，同时参与两款大型动作游戏的制作不辛苦吗？

三上： 基本上还好啦，两款游戏的开发中最忙的时间和最初（比较悠闲）的时间总是这样交叉在一起，没有两个比较忙的时间相撞这样。

问题： 头脑中不会混乱吗？这边的BOSS是这边的，那边的等级和设计是那边的这样？

三上： 我会分开使用和分配时间，如果不提前整理头绪的话，那样绝对不行，不过到底使用了什么分配时间的方法，我自己也不清楚。

问题： 游戏的声音方面怎么样了呢？

三上： 和敌人战斗时的声音、什么都没有的时候，还有环境的声音等等，完成度都非常高。

问题： 听到须田描述的世界观时，是什么样的感觉？

三上： 企划经过了5年以上的时间，原始人一样上半身赤裸的裸男，在黑暗中拿着火把，然后出现个怪物什么的，可以骑马什么的，当然也有打斗。听起来虽然很简单，但还没有那样的游戏不是吗？

问题： 听说《Shadows of The Damned》贯彻了须田的游戏理念，这游戏的构想花费了30年是吗？

三上： 没有没有，是5年、5年。我的构思、须田的构思，再加上意大利游戏设计者的努力，这是个非常了不起的世界。

问题： 好像这次很重视欧美市场？

须田： 这与EA担任发行有很大的关系吧。

三上： 多多少少也有这样的意识吧，工作中的时候谈论过。

问题： 目前已经公布了发售日，那么游戏的完成度如何呢？

须田： 进入参数的调整阶段，EA也已经开始进入发售的前期准备，我们回日本的时候就可以进行完全版的校验工作了。



“如何吸引住玩家的心？”、“啪的一下就明白游戏的目的”、“节奏改变时要在周围配置多少敌人才合适”、“游戏失败后从新开始时难度会下降”、“吃了无敌以后从被追变成追敌人的这么一种爽快的情绪转变”，岩老师的几句话，便将那个时代叱咤风云的游戏要素一语道破。

《吃豆人》到底是如何诞生的，民间有很多说法，而岩老师说的这个故事又大不寻常，谁也没想到这竟是一款专为女性开发的游戏。“当时（1980年左右）还没有电视游戏机，只有街机，所以街头的游戏厅全部都是男人的天下，又脏又臭，于是当时我们想营造一个清新明快的街机厅，就开始思考女孩们的兴趣，她们平时都喜欢什么呢？”，“聊男人、关心时尚、喜欢吃甜食、喜欢吃蛋糕、喜欢吃巧克力……”“吃！”——这个动词一下被联想到游戏中。说着，岩老师取出来一叠纸，“这是全世界第一次公开！”，不敢相信，竟然是《吃豆人》企划书的原件，当时这些纸上的创意有很多被删去了，又添加了一些，总之一句话，“让游戏的乐趣加倍”，“不像现在的游戏，初上手的话很多看不懂的东西，操作又复杂，玩家往往有种被虐待的心情”，岩老师对时下的一些游戏毫不留情地给予批评。

“《吃豆人》虽然是一款很简单的游戏，但是仅仅简单的话玩家很快就会腻，随时都有意料之外的困难出现，当玩家觉得不行了时，难度又会下降，我想，这也许就是《吃豆人》能够活跃30年的原因吧”、“《吃豆人》只有24Kb，不像现在的游戏，就拿赛车来说，几乎和真车一样逼真，但游戏的核心却变得非常小，你们懂我的意思吧”——岩老师的这席话虽然有老汉卖瓜的嫌疑，但很多现场的听众都不禁点头。



TALES OF THE ABYSS
テイルズ オブ ジ アビス



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：深渊传说		2011年5月19日	
	幻想角色扮演	NBGI	6090日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

2005年12月发售的PS2 RPG游戏《深渊传说》，将于今年5月19日移植登陆3DS平台。本作也将成为第一款登陆3DS平台的RPG游戏，喜欢日式RPG的玩家请一定不要错过哦。

日版秘奥义首次登场

本次的移植将以2006年发售的北美版为基础，加入了05年日版中所没有的秘奥义系统，并且对部分既存的秘奥义加以修改更新。满足特定条件时还会出现特别的人物特写镜头哦。

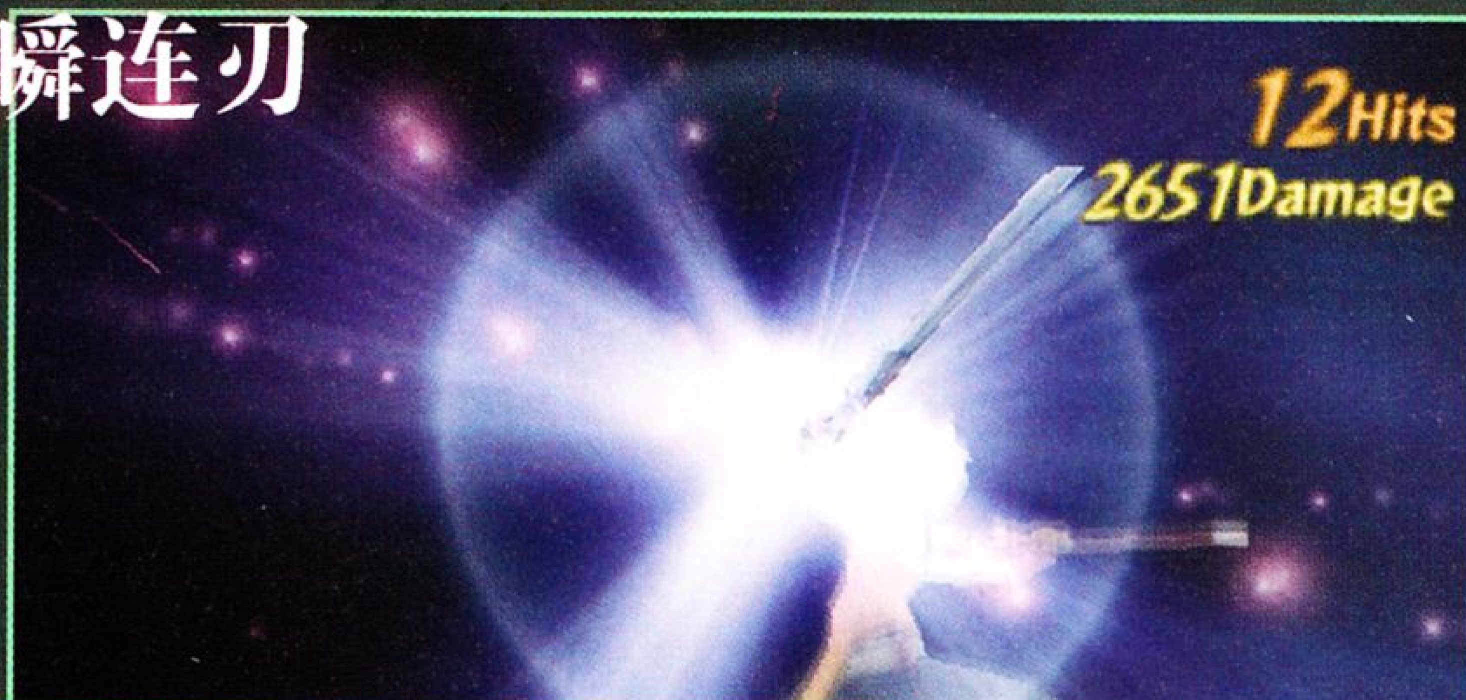
祝福之光





→攻击敌人的同时回复己方全员HP。一次战斗只能使用一次，可以按○派生。

闪霸瞬连刃



→路克的好友凯伊的秘奥义，正如其名如闪光般轻快地动作发起的连续斩击。

贵族咆哮



←路克的婚约者娜塔莉亚，射出带着魔法阵般的光芒的箭矢。

光明怒吼



→主人公路克双手发出强烈的超共振。

知晓降生含义的RPG



范恩·葛兰兹 CV 中田让治

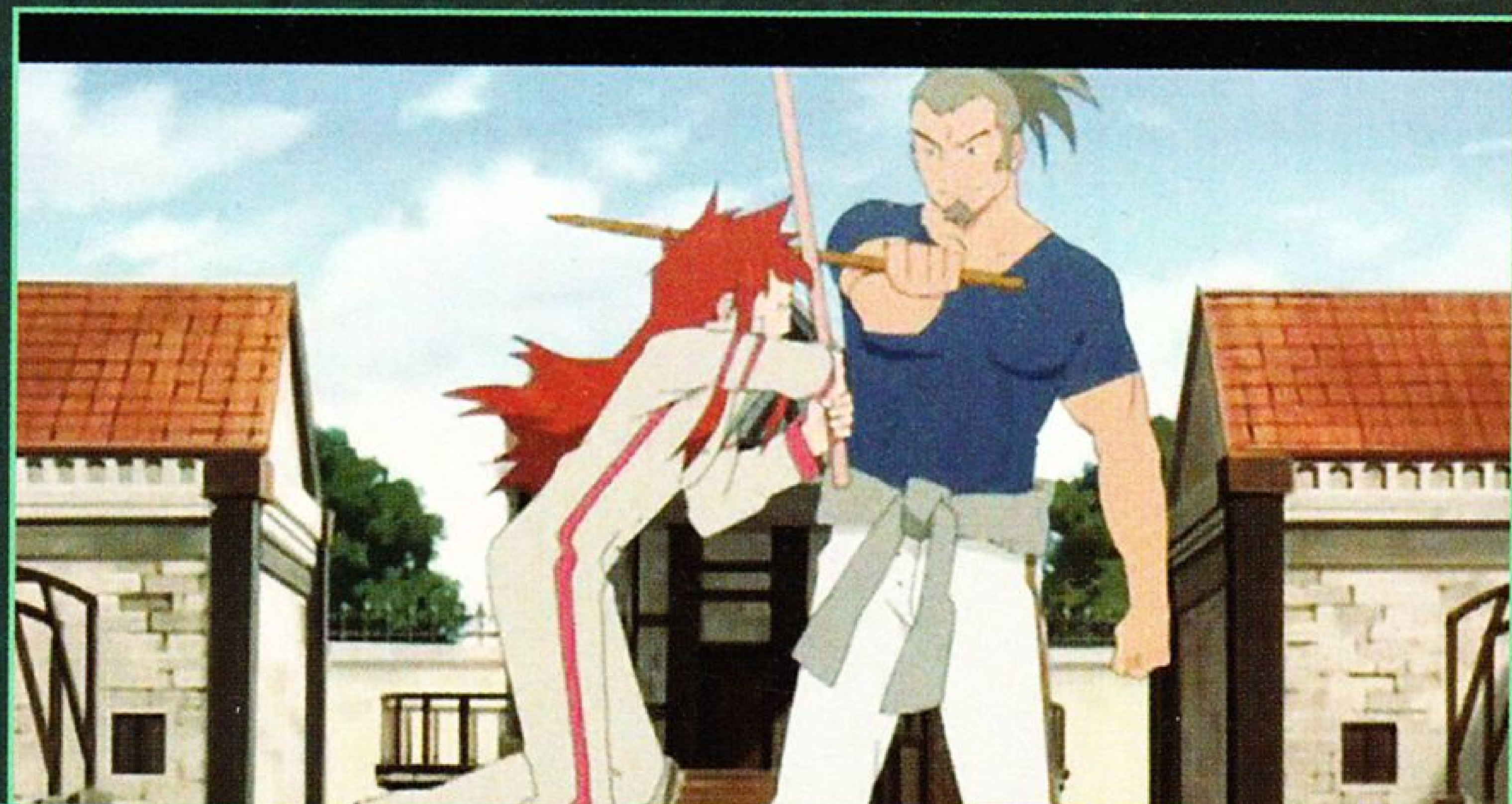
罗雷莱教团神谕之盾骑士团的主席总长，也是路克的剑术老师。更是本作的最终Boss，想要重建没有预言的世界。

伊昂 CV 大谷育江

罗雷莱教团的导师，也是教团的最高指导者。拥有预言未来的能力，但又担心世界因预言而被束缚。

重要剧情人物介绍

在这个大国之间保持着微妙平衡的世界，支配着人们心灵的是名为罗雷莱教团的中立组织。身为教团最高指导者的导师伊昂，和统帅教团兵的骑士团总长范恩，无疑在剧情中扮演了关键的角色。



→范恩作为主角路克的剑术老师，实际上也是7年前掳走主角的主谋，希望通过克隆路克实现他的目的。

イオン
ルーク……。古代イスパニア語で聖なる焔の光という意味ですね。いい名前です

少女般的少年教团的导师伊昂

术技的FOF变化为战斗添彩

战斗中使用水或风等带属性的攻击会产生名为"FOF"的圆阵，这时候其他角色使用特定的攻击技的话，会变成相应的"属性技"哦！利用这个系统可以使无属性技能也附加属性，有效的攻击敌人的弱点。



使用风属性天雷枪





→这时候路克使用无属性的"双牙斩"，会发生FOF变化，变成风属性的"袭爪雷斩"。

豪华预约特典情报

本作的预约特典是收录了男主角路克的声优铃木千寻与女主角蒂亚的声优ゆかな等声优豪华阵容之间展开的对谈，以及附带迷你短剧的特别DRAMA CD。对于恋声癖的你来说，绝对不容错过哦！



MAN vs. WILD WITH BEAR GRYLLS

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：荒野求生秘技			2011年4月12日
	冒险	Scientifically P	49.99美元	美版
	蓝光	1人	容量未定	全年龄

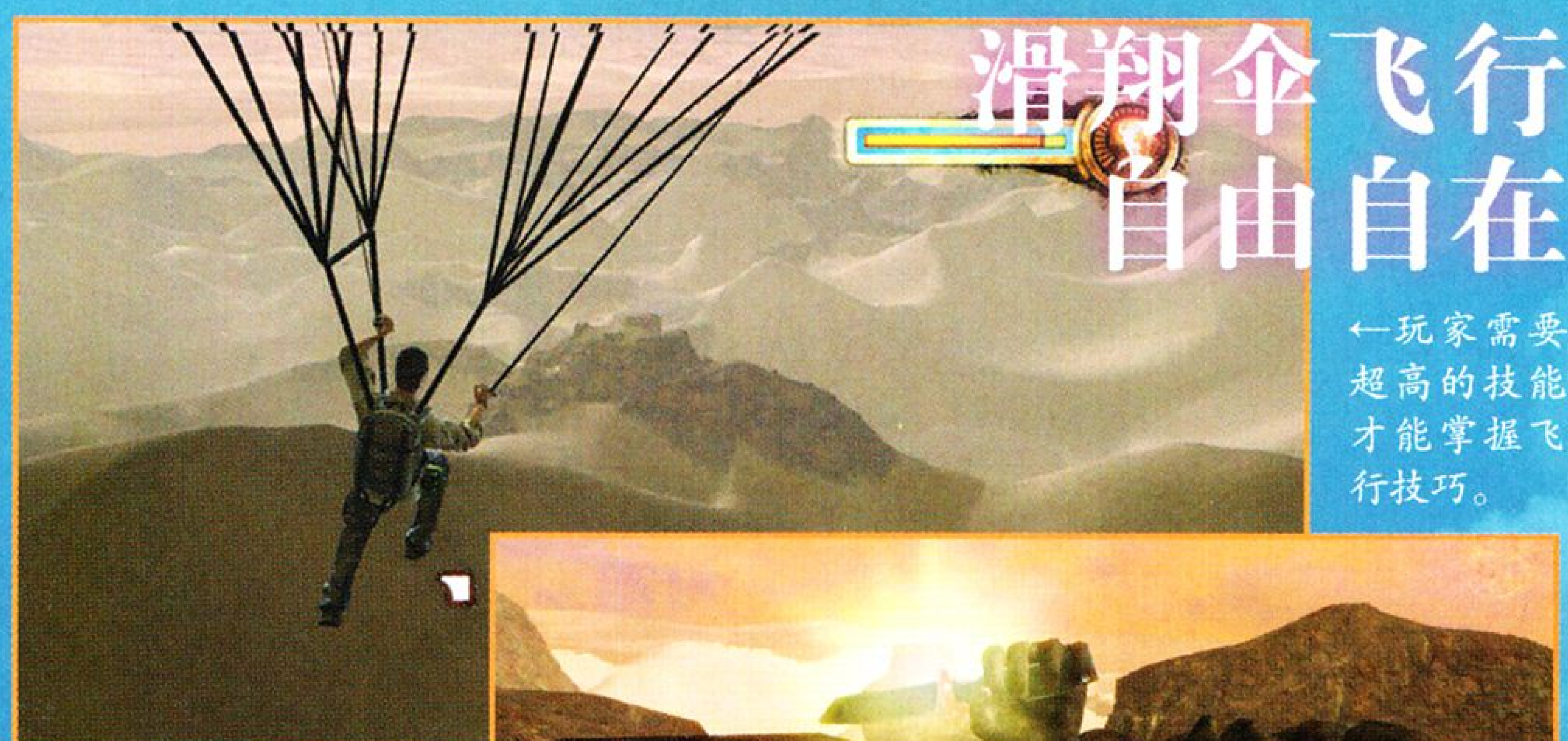
《荒野求生秘技》由Scientifically Proven制作的全新冒险游戏，本作将以Discovery（探索发现）频道的同名实境探险节目为题材，玩家在游戏中将扮演节目的外景主持人——冒险家贝尔·格里尔斯（Bear Grylls），挑战丛林、荒野、孤岛、冰山、沙漠等各种环境严苛的荒野，发挥超人般的求生技巧。

放飞心灵 极限跳伞



亲身体验荒野大求生

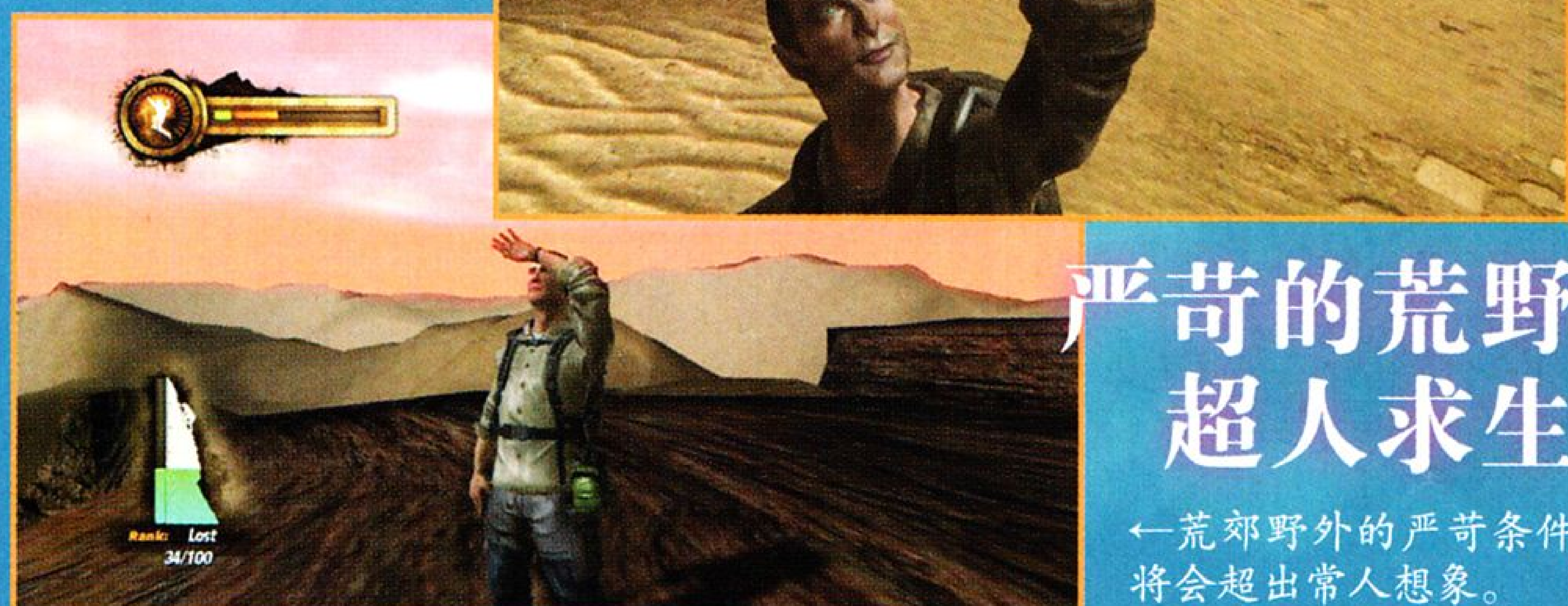
滑翔伞飞行 自由自在



←玩家需要超高的技能才能掌握飞行技巧。

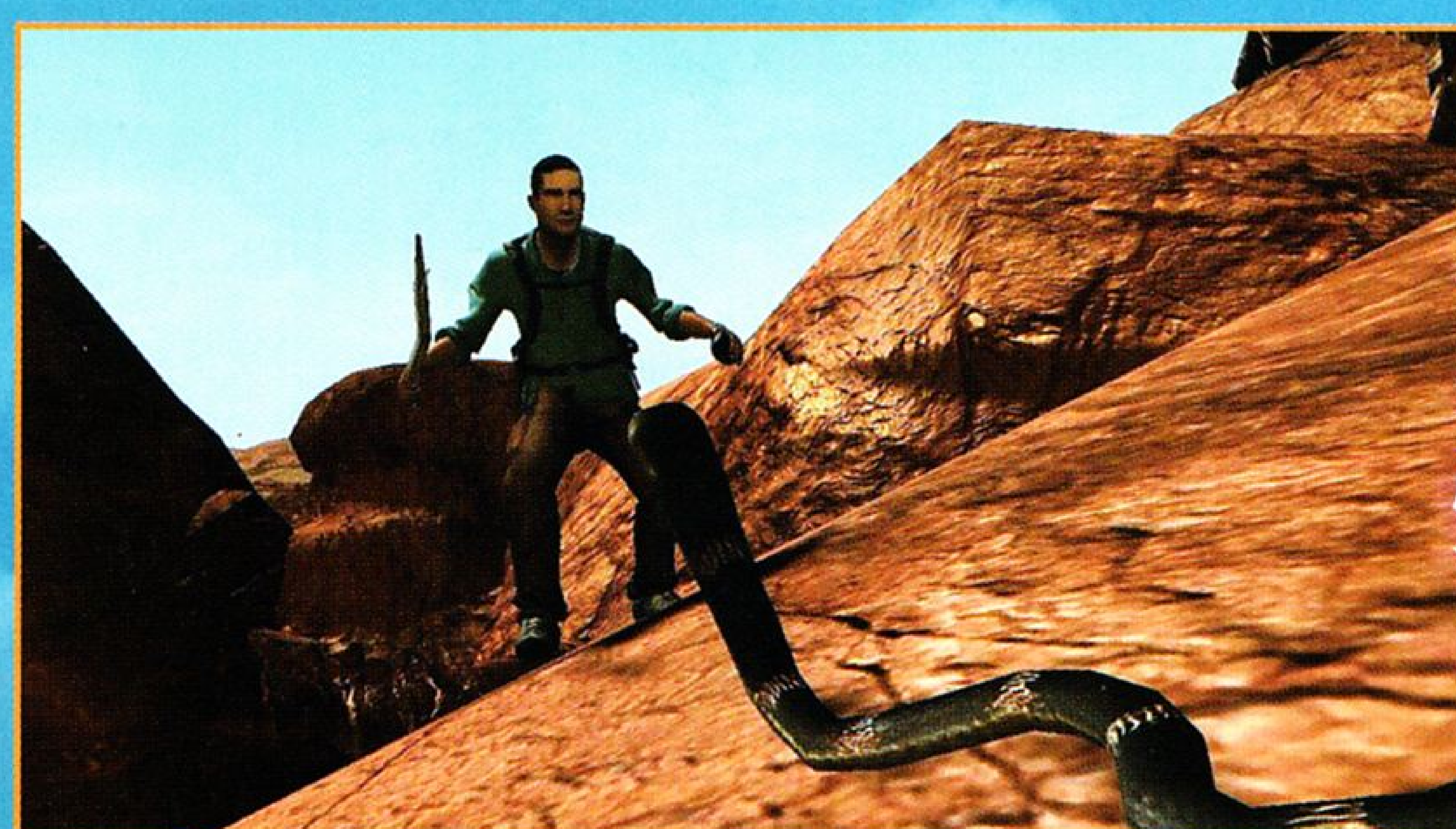
→只有超高的求生技巧才能帮你顺利完成冒险。

严苛的荒野 超人求生



←荒郊野外的严苛条件将会超出常人想象。

荒野捕蛇 扣人心弦

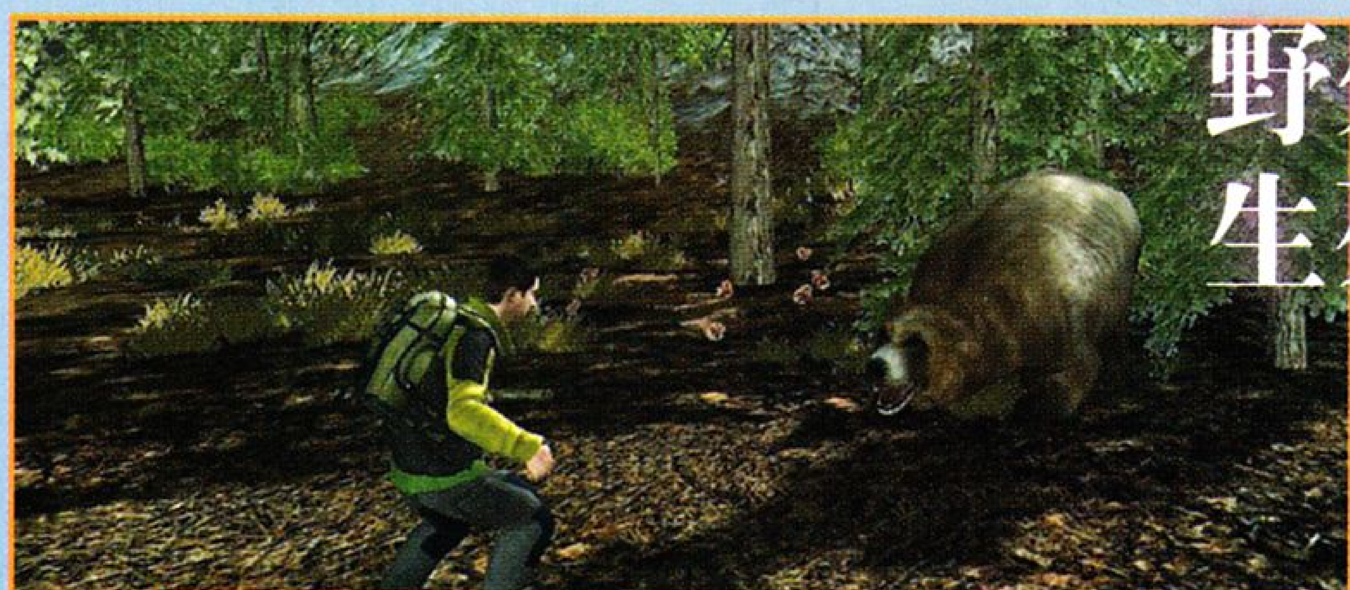


水上滑翔飞机





超拟真求生体验



野外搏熊 生死一线

←在野外独身遭遇棕熊是件很危险的事，绝对九死一生。



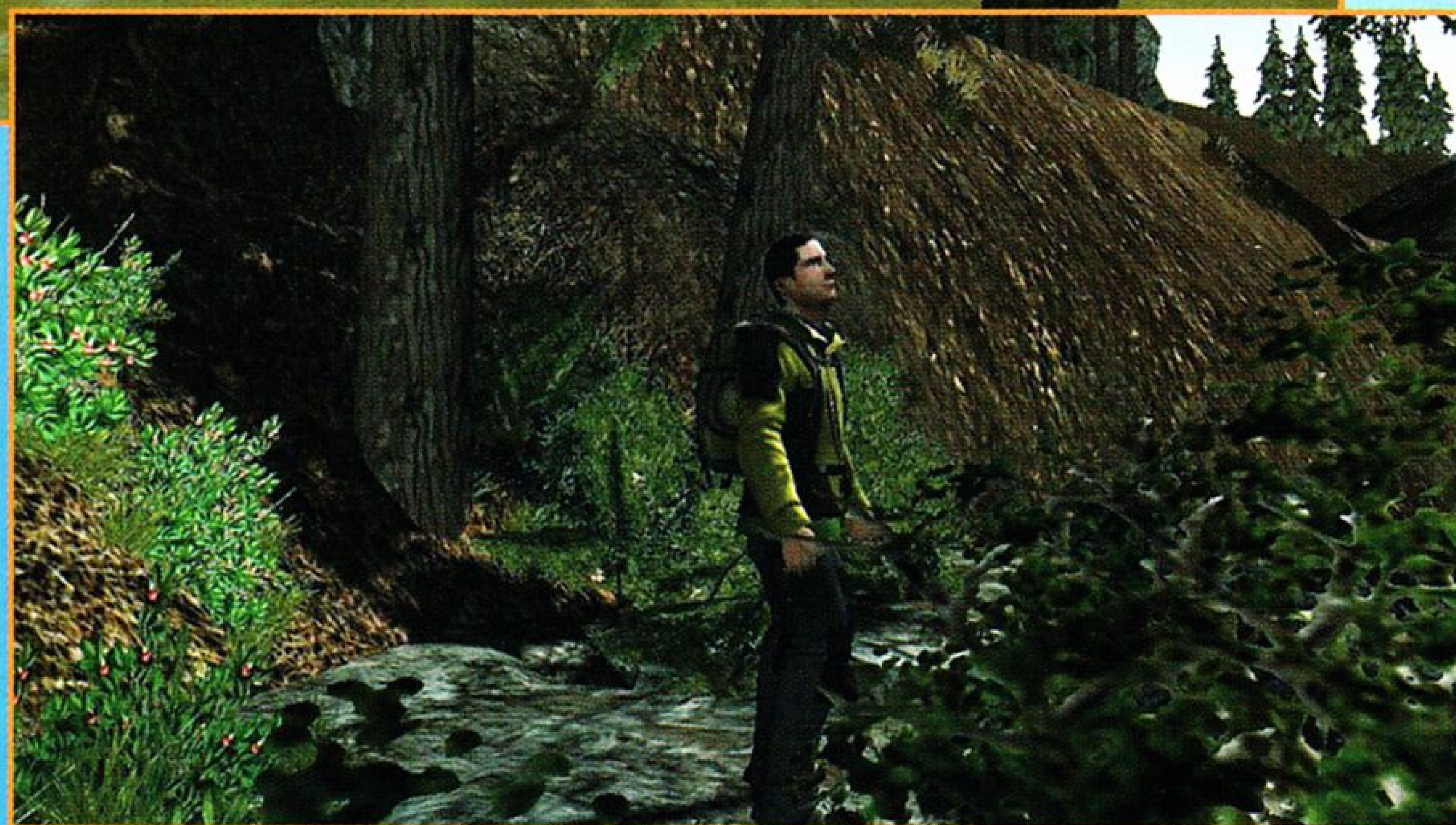
→只有保证充足水源才能存活下来。



←热带雨林中多变的天气条件将是对于冒险者们最大的挑战。



火山口冒险 绝对刺激

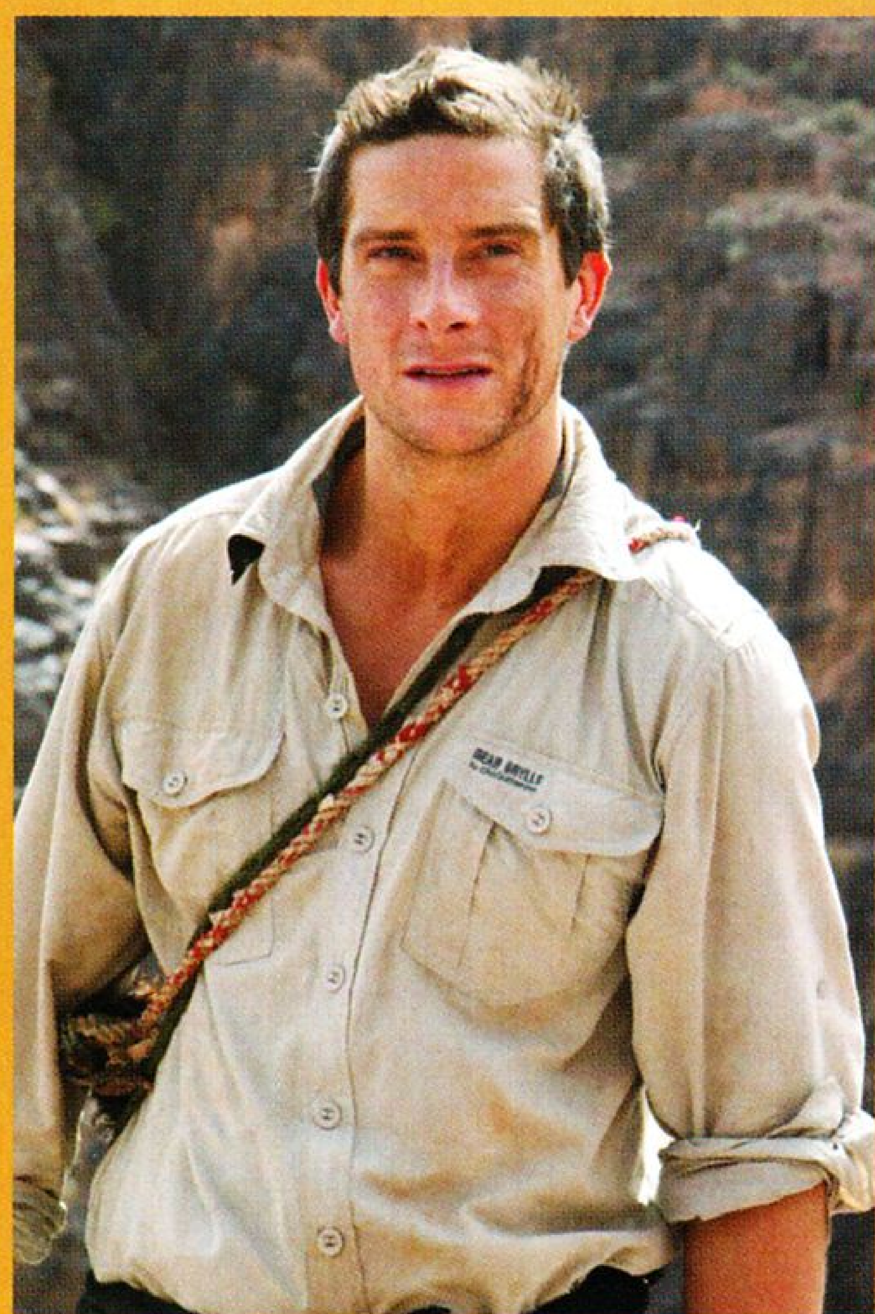


→深海潜水需要有极其冷静的头脑和不惧危险的决心。



野外生存必备 夜间火把

野外必备钢铁般意志

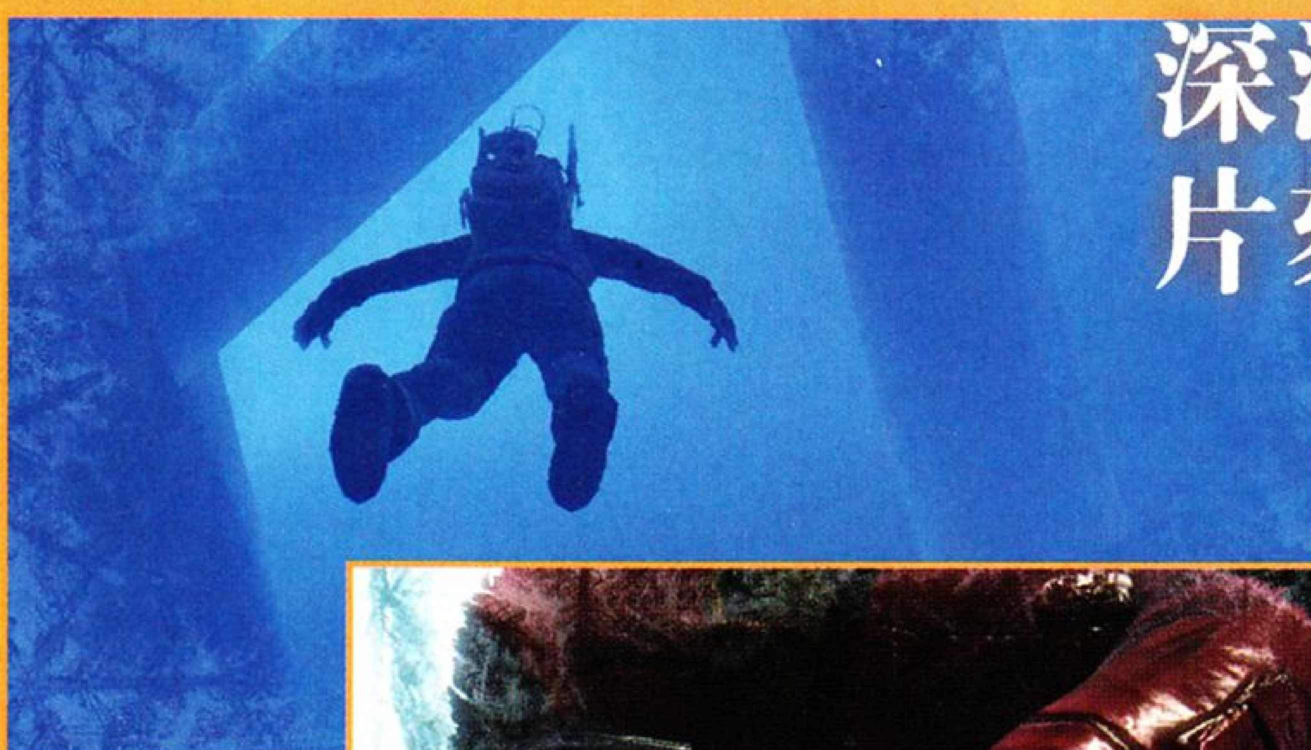


贝尔·格里尔斯

国籍：英国

职业：探险家、主持人

贝尔·格里尔斯1974年出生，身兼登山家、畅销书作家、国际演讲家、空手道黑带、前英军特种兵。在非洲一次跳伞中发生意外，背部三处受伤，不得不停止服役，可就是这样，两年后他还去爬了珠穆朗玛峰，并且成为英国最年轻的成功登顶珠峰的人。而随后在每一集的《荒野求生秘技》中，贝尔会将自己困于一处野外目的地——他会空降到热带雨林，沿绳滑下至沙漠和湖泊……贝尔会利用其专业的求生技术，设法逃离险境，努力求存，以及寻找重回人类社区的出路。



深海潜水 片刻宁静

←深海潜水需要有极其冷静的头脑。



→当你身处冰原时，保持体温永远是第一位的。

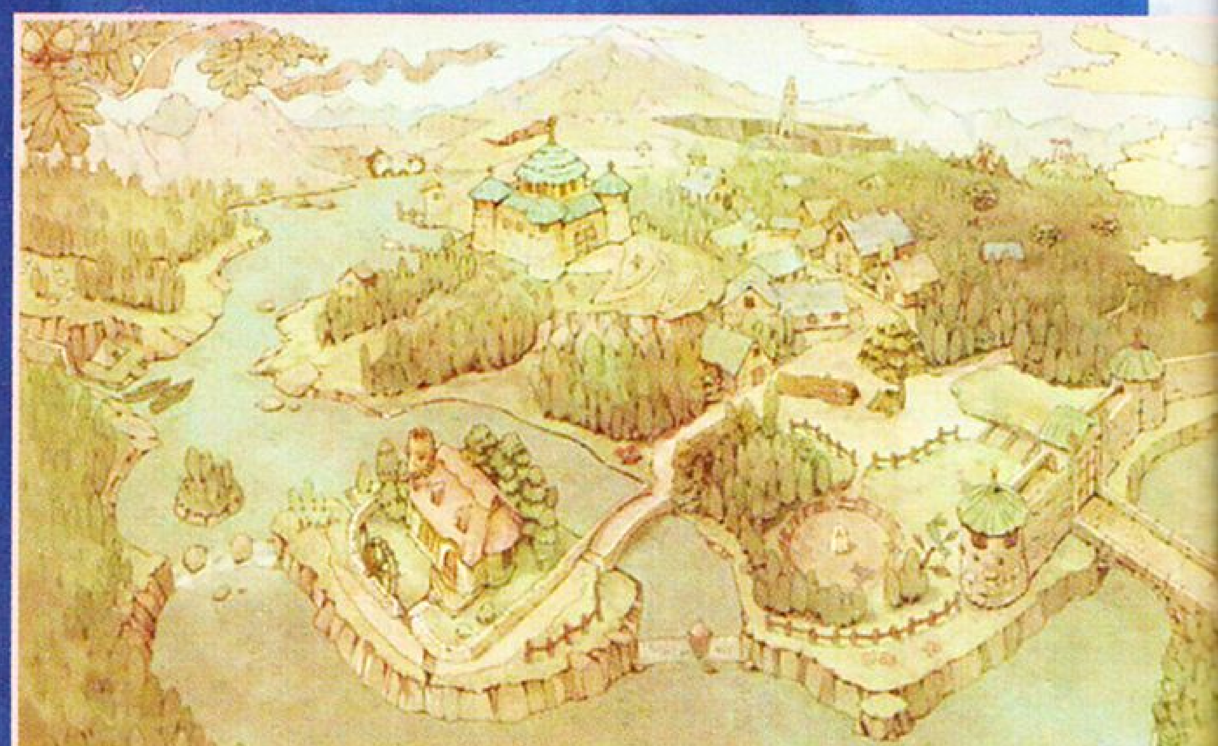
极地生存 保暖第一

幻想国度 体验美轮美奂



游戏舞台印象图

本作目标要建设小国「阿路斯」，令国家茁壮成长。将要利用錬金术探索、战斗以及发生各种邂逅及事件，游戏画面非常漂亮。



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：梅露露的工作室 ～亚兰德的炼金术士3～		2011年6月23日	
	角色扮演	Gust	7140日元	日语
	蓝光	多人	分辨率未定	审查预定

Gust近日宣布《炼金术士工作室》系列最新作《梅露露的工作室 亚兰德的炼金术士3》确定将于6月23日发售，平台为PS3。本作游戏舞台设定在位于亚兰德共和国西北方的小国「阿路斯」，而本作主角「梅露露」正是阿路斯的公主殿下。和被派遣到阿路斯的前作主角「托托莉」相遇的梅露露，希望可以成为她的弟子，学习炼金术努力建设更加富饶的国土。本作游戏的画面风格相当漂亮，游戏场景充满了童话的气息，人设也异常的可爱美型，在如今RPG游戏越发稀少的背景下，希望本作可以给业界打一剂强心针。





童话气息满载 充满炼金术的国度

托托莉

年龄：19岁
身高：150cm
血型：A型

经过寻找母亲之旅成长为一流炼金术士的前作主角。不带有恶意的吐槽依然健在，不过最近有稍微注意节制一些。

梅露露

年龄：15岁
身高：155cm
血型：O型

在脑袋思考前，身体会先行动的开朗小公主。憧憬着繁荣的亚兰德，希望可以使自己的国家变得更加富饶。

萝乐娜

年龄：？？岁
身高：123cm
血型：O型

前前作的主角，因为不明原因变成了小孩子模样，不过炼金术的知识和技术依然健在。

丰富的人物表情系统

本作的画面华丽程度自然不需要再过多的介绍，除此之外人物对话时丰富的表情系统给我们留下了深刻的印象，在游戏中主角们会随谈话内容的变化而做出相应的表情，有时开心的大笑有时则生气撅嘴，非常可爱，相信到时候会有很多玩家被这游戏萌到啊。

表情变化对比图




游戏主要系统解析

在本作中调合以及各种钻研要素依旧健在，另外地图顺畅度提高，战斗战略性提升以及游戏世界充满透明感，新加入利用调合出来的道具使国家发展、使地图产生变化的系统「开拓」。

超丰富的物品调和




探索世界乐趣多多




华丽且富战略的战斗




越来越广阔的地图




努力开拓自己的疆土




机械巨兵

身体可以发射出威力巨大的炮弹。

PATAPON 3

PS Portable PSP	本刊译名：啪嗒砰3		2011年4月28日
	音乐节奏	SCE	4980日元	日版
	UMD	1——8人	记忆卡容量未定	全年龄

人气音乐节奏游戏第三弹终于就要上市了，本作各方面都得到加强，首先，从角色育成到装备加强都得到充实，多人游戏也变得更加有趣，更可以和伙伴组成小队。故事发生在“被诅咒的大地”上，为了拯救这个世界，为英雄及恶魔们安排了“筑桥”、“跨海”等一系列剧本，不仅剧本增加了厚重感，而且双方阵营的职业兵种也十分丰富多彩。

咕唧吧嗒咚 丁了哐当擦



正义与邪恶 擦出基情火花



→一向被玩家忽略的色彩在本作中也大大加强。

为荣誉而战 正义必胜





←游戏中的音乐节奏更加激扬，场面也更宏大。

力量是王道 邪恶最高



←黑暗系的邪恶一方，实力得到大大加强。

死神

将沉睡者的灵魂摄取的冥界之神，一旦近身会使用镰刀攻击。

钢之巨神

全身被钢铁包裹，可以使用铁锤和神秘的镭射光枪攻击敌人。

邪恶武士

浑身散发着邪恶气息，视正义如眼中钉的黑暗世界的勇士。

世界尽在掌握

战斗吧！13人的恶魔使

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー2

NINTENDO DS NDS	本刊译名：恶魔幸存者2		2011年夏预定	
	战略角色扮演	ATLUS	价格未定	日版
	卡带	人数未定	容量未定	审查预定

继承了《女神转生》系列游戏精神的系列第二作，描绘了每日一次袭击日本的神秘侵略者和13位恶魔使之间的战斗。人设依然由前作的画师，曾负责小说版《无头骑士异闻录》插画的安田典生担当，而仲魔设计则是由《地球防卫少年》、《EVA新剧场版：破》等作中担任敌人设定的鬼头莫宏负责。

富于战略性的战斗系统



→本作完全继承了前作经典的1人2魔的3人小队系统。

恶魔拍卖场仲魔系统

→通过在恶魔拍卖场买得仲魔，此后可以通过合体产生新的仲魔。



←仲魔中不乏女神系列金子一马大叔手笔的经典形象存在。

←地图中人物和敌人都采用了Q版点阵造型，忍了。

符合DS风格简洁的画面

主角

东京都内上学的高中三年生。被卷入异变，觉醒了恶魔使的能力。

伊绪

主人公的同级生，彩色兼备的优等生，众多男生偶像般的存在。

大地

主人公的同级生，青梅竹马的玩伴。性格开朗充满现代气息。

阿里奥特

被称为“Septentrion（北）”的谜之侵略者，是敌是友无人知晓。

勇敢的驶向新世界



ワンピース
ONE PIECE
UNLIMITED CRUISE SP
ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：海贼王 无限巡航SP		发售日未定	
	冒险	NBGI	6090日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

由NAMCO BANDAI Games 制作的3DS动作游戏《海贼王 无限巡航SP》是之前在Wii平台上就已经推出并备受玩家好评的《海贼王 无限巡航 波涛中的秘宝》以及《海贼王 无限巡航 觉醒的勇者》而揉合成的游戏合集。本作不仅将追加全新要素，更重要的是将紧跟动漫的最近更新而追加全新剧情。

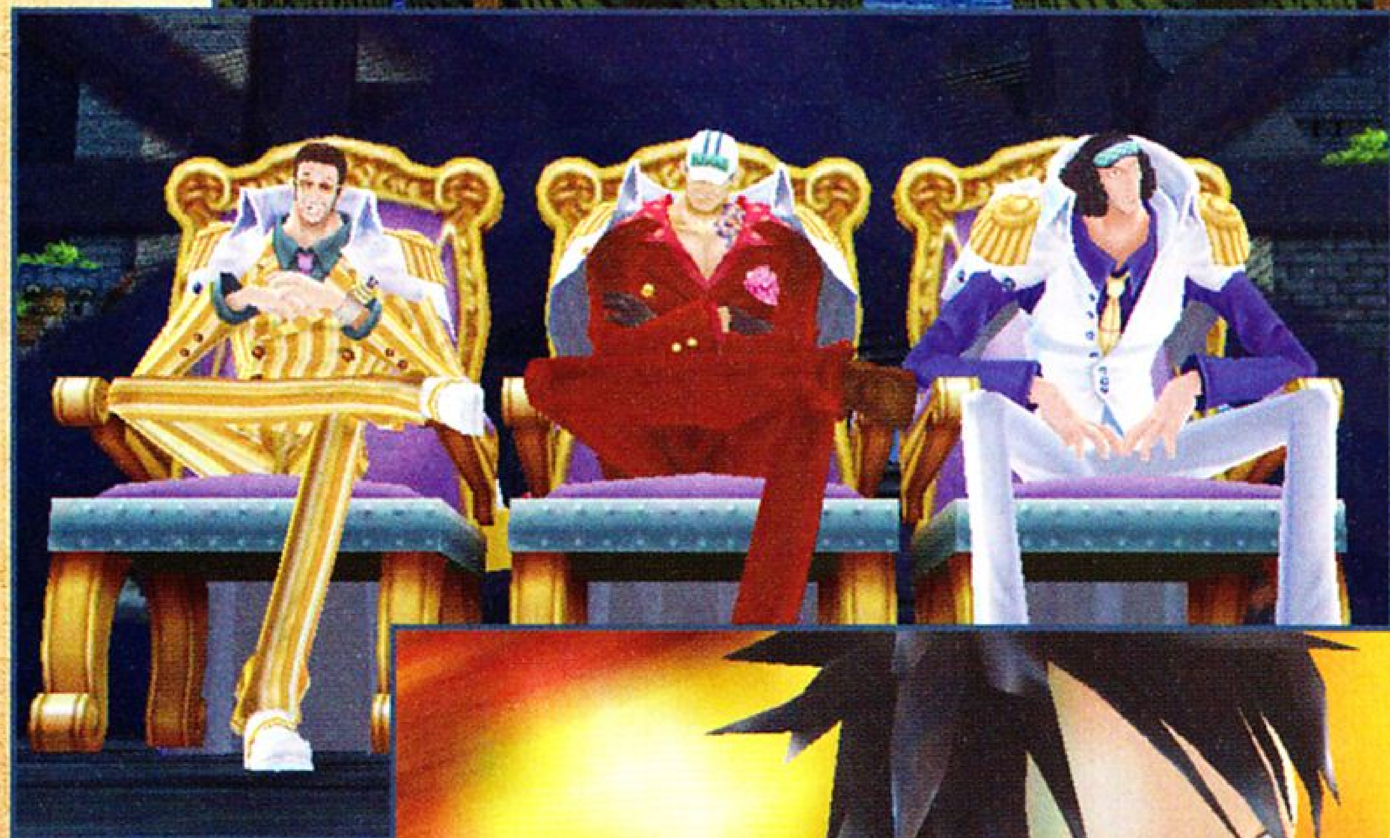
马琳梵多模式

马琳梵多是在本作中第一次被加入的全新模式，在此模式中玩家将可以操控路飞亲身体验到原作中令人血脉喷张的马琳梵多大战。为了增加与原著的契合感，除了战斗之外玩家还能见识到原作的诸多名场面和对话。

绝对的正义 海军本部



→马琳梵多位于伟大航道的中心，也是海军本部的所在地。



←海军三大将登场，他们代表着海军的最高战力，不过除去青雉，其他两位都备受争议。

火拳陨落 兄弟情深



→艾斯最终还是倒在了马琳梵多，这让漫迷们无不扼腕叹息。

生存模式

在本作的生存模式中我们可以使用在主模式中登场的游戏角色，所谓生存模式就是以挑战最速通过关卡、操作喜欢的角色纯粹享受战斗为目标的模式。另外，据悉在本作中玩家可以使用全新人气角色。

人妖拳法 究极对决



←在海贼王的世界中，恐怕再没有谁的人妖拳法威力能赶超伊万柯夫和Mr.2了

白胡子

白胡子被誉为是最接近海贼王的男人，曾经和哥尔·D·罗杰战斗过，也是新世界的四皇之一。他视手下犹如儿子一般，为营救艾斯而与海军本部交战，最终在马琳梵多壮烈战死。

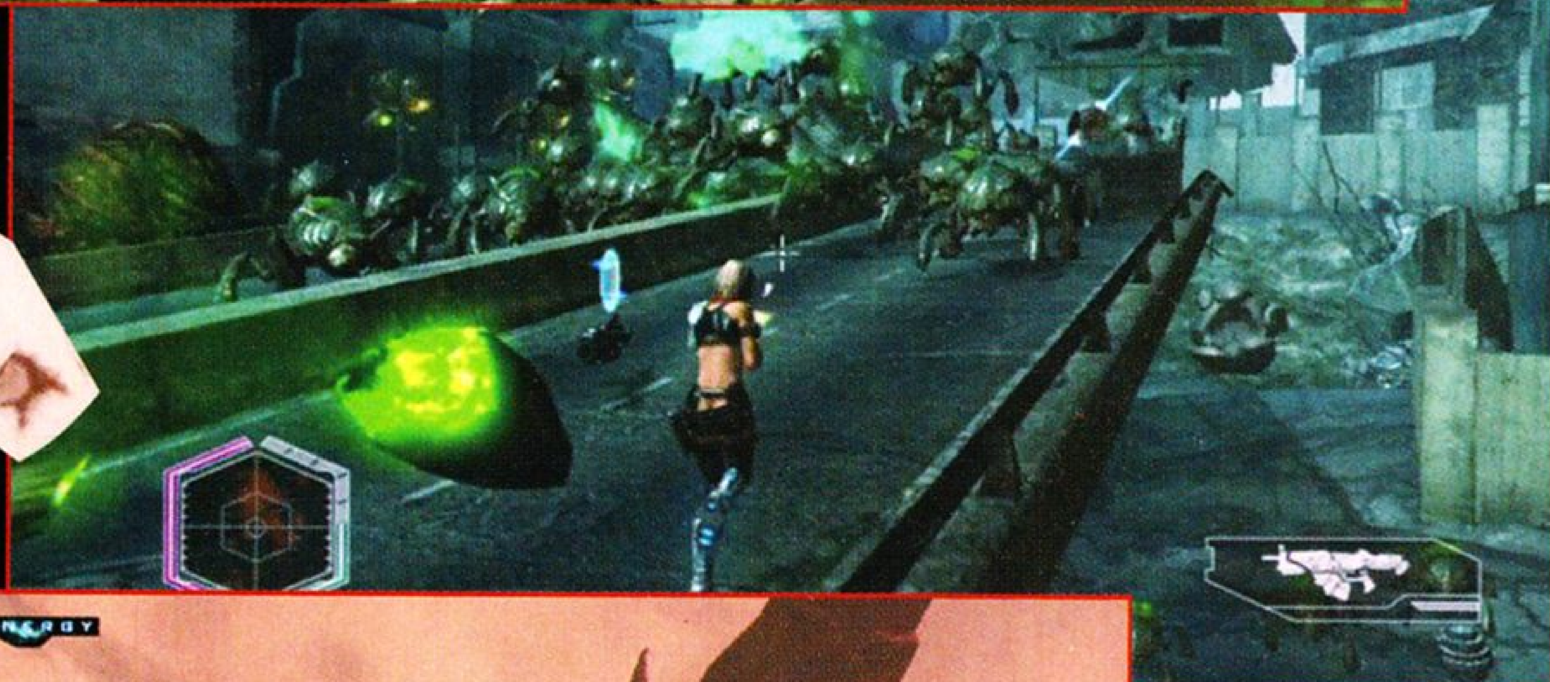
拯救世界 超人是个女人！

XBOX 360 X360	本刊译名：冷能量		发售日未定	
	第三人称射击	碁因游戏	价格未定	版本
	DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

（音乐起~旁白男声：）“在遥远遥远的未来，黑星和他罪恶的军队，为了控制整个地球，而发动战争，他们唯一的对手，是科学家詹姆斯查科尔博士，和他的精锐勇士，他们在一起是不可战胜的，他们在一起就是……”（镜头转~特写，旁白女生：）“赐予我力量吧，我是冷能量1号！”

多种装备选择





↑行动中射击前方的怪物，难度上升。



←像海洋生物一样的空母，不知是不是搭乘工具。

翱翔在天空 随风逐流

众多魄力视角



↑与大部分射击游戏一样，设定在未来。



→敌人依然是可怕的异形生物。



←另类的从天空进攻的视角，敌人的情况一览无遗。

美丽女死神 从天而降



→从空中进行射击时，需要敏锐的观察力。

涼宮ハルヒの追想

すずみやはるひのついそう





※画面は開発中のものです。
©2009 Nagaru Tanigawa・Noizi Ito/SOS団 ©2011 NBGI



※画面は開発中のものです。
©2009 Nagaru Tanigawa・Noizi Ito/SOS団 ©2011 NBGI

PS3 / PSP	本刊译名：凉宫春日的追想			2011年5月12日
	文字冒险	NBGI	7329日元/6279日元	日版
	蓝光/UMD	1人	720p/容量未定	12岁以上

被封闭在《凉宫春日的消失》世界中仅有的48小时，“我”将追逐什么，又将想念什么？在不存在SOS团的北高祭中展开别有一番滋味的体验，究竟这个消失的世界在向阿虚追求着什么？经过这个世界他又能够得到什么呢？一切将在延期后定于5月12日发售的本作，《凉宫春日的追想》中揭晓。全世界的团员们，再一次集结的时刻又到了！

消失的48小时 另一个北高祭

新增进化的游戏系统

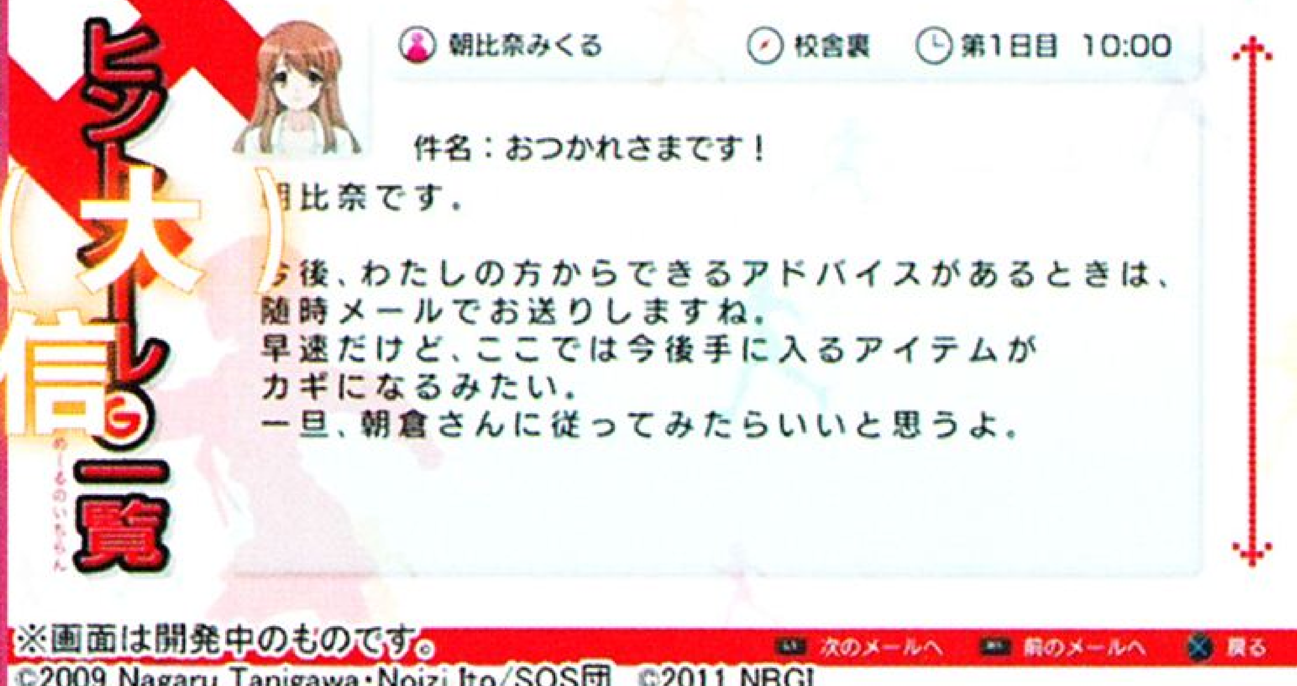
PSP上的前作搭载的S.O.S.无缝动作系统在本作中得以进化，成为S.O.S.II系统。具体而言就是根据选项不同对话中角色会出现各种不同的生动表情，根据其反应选择接下来的话题，推动剧情的进展。

S.O.S.II系统



※画面は開発中のもの
©2009 Nagaru Tanigawa

朝比奈（大）助言短信



※画面は開発中のものです。
©2009 Nagaru Tanigawa・Noizi Ito/SOS団 ©2011 NBGI

→来自未来的朝比奈（大）会通过短信提供提示。

搭载丰富多样的小游戏

游戏除了AVG文字冒险的本传部分之外提供了许多种种类各异的小游戏供玩家休闲娱乐。除了下面的RPG和育成SLG之外，还有常见的脱衣打砖块等等。玩家可在一款游戏中获得多样的游戏体验。

传统RPG风无尽的战斗



与长萌大神共度365日



※画面は開発中のものです。
©2009 Nagaru Tanigawa・Noizi Ito/SOS団 ©2011 NBGI

←根据小游戏不同，采用2D点阵和3D建模各种表现方式。



PS3	本刊译名：雷神托尔		2011年5月3日	
X360	动作	SEGA	价格未定	英语
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	13岁以上

由SEGA发行的多平台动作游戏《雷神托尔》近日确定了游戏发售日，本游戏是由即将上映的同名电影改编而成，作为Marvel复仇者系列的一环《雷神托尔》也跟随钢铁人以及绿巨人进行游戏化。本作不知是否能摆脱电影作品游戏化给人品质欠佳的印象，也许这又只是一个奖杯神作而已？另外本作支持3D画面效果。

大魄力场面 正邪对抗



→本作的战斗画面看上去很不错，魄力感十足。



复仇者联盟 强势袭来



→本次电影由克里斯·海姆斯沃斯饰演托尔，所以游戏中也是他。

化身为雷神 拯救人类

毫无畏惧 勇往直前



←面对巨大的敌人我们要做的事情只有一件，就是将他击倒。

神圣魔法 将黑暗驱散





←本作目前来看BOSS设定都很有魄力，感觉和前阵子的《恶魔城 暗影主宰》有些神似。

雷神托尔降临



托尔

雷神托尔原本是北欧神话中奥丁神的儿子，掌控着风暴和闪电，是一个强大却傲慢的勇士，他鲁莽的举动点燃了古代战争的战火，作为惩罚，他被发配到地球并强迫生活在人类中间。在地球遭到阿斯加德王国黑暗势力的入侵，故事就此展开……









由CAPCOM制作的人气动作游戏《战国BASARA》系列正式宣布将推出最新作《战国BASARA 年代群雄》，本作平台为PSP，暂定于2011年夏季推出。本作继承了曾经在PSP推出的《战国BASARA 战斗英雄》2对2组队对战系统，并追加了全新武将，全新游戏模式，还新增了空中战斗的这一全新要素。

《战国BASARA》系列是CAPCOM在借鉴了KOEI的无双系列游戏推出的类似作品，但是和无双最大的区别就在于本作注重动作的华丽度和爽快感，而且对于历史虽然也在参照但是更多的却是无厘头的恶搞，也因为这样的定位使得玩家对本系列褒贬不一。这次的游戏是本系列在PSP平台上的第二作，游戏模式和家用机的有所不同，主要侧重于武将对战，前作发售后在玩家里反响一般。

PS.《战国BASARA3》是宇多田来DR负责的第一个大攻略，正巧最近又重新开始了本作的白金之旅，这期杂志上市的时候我应该已经拿到这让人无比蛋疼的白金奖杯了吧……







德川家康

日本战国时期著名的大名之一，也是最后统一日本建立幕府的人物。在本系列游戏中一开始德川家康只是一个站在本多高达肩膀上的小正太NPC，后来转正以后也没有得到太多人的注意，直到《战国BASARA3》的时候情形才得以转变，舞台确定在关原使得德川家康的戏份大增，外貌也一下子变成了高大的小帅哥！

石田三成

一副不良长相的石田三成是《战国BASARA3》才加入的新角色，关原之战西军首领，不过因为小早川秀秋的叛变而连连败退。在本游戏中石田三成为了给丰臣秀吉报仇而一直追杀德川家康，但是又和德川家康关系十分微妙　　好吧，我承认这游戏处处充满着男人与男人之间的“友情”与“基情”……

戦国 BASARA CHRONICLE HEROES

PS Portable PSP	本刊译名：战国BASARA 年代英雄			2011年夏季预定
	动作	CAPCOM	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

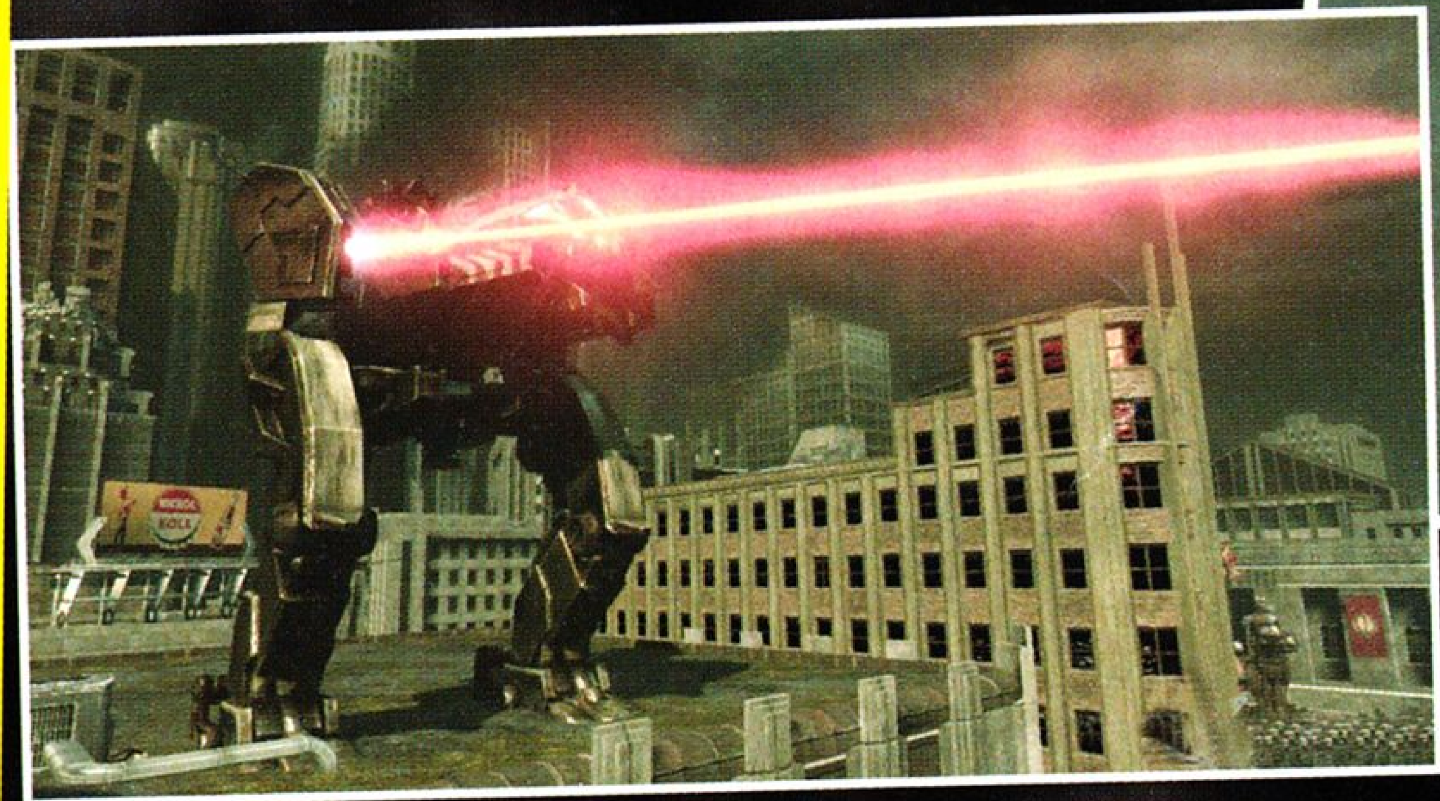
日本战国史再袭掌机平台
战国婆娑罗华丽续作见参

MECHWARRIOR®

Smith&Tinker与Piranha Games正在合作开发一款机甲动作游戏《机甲争霸战》，游戏预定将在Xbox 360家用机平台与PC平台上推出。本作制作团队的最新一款作品来自与Activision子公司Luxoflux合作的《变形金刚2》，而Piranha Games目前所开发的全新的《机甲争霸战》同样值得机甲迷们期待。据悉，本作制作方的工作目标就是为了能使新的游戏向已经具有25年历史的《机甲争霸战》系列致上最高敬意。

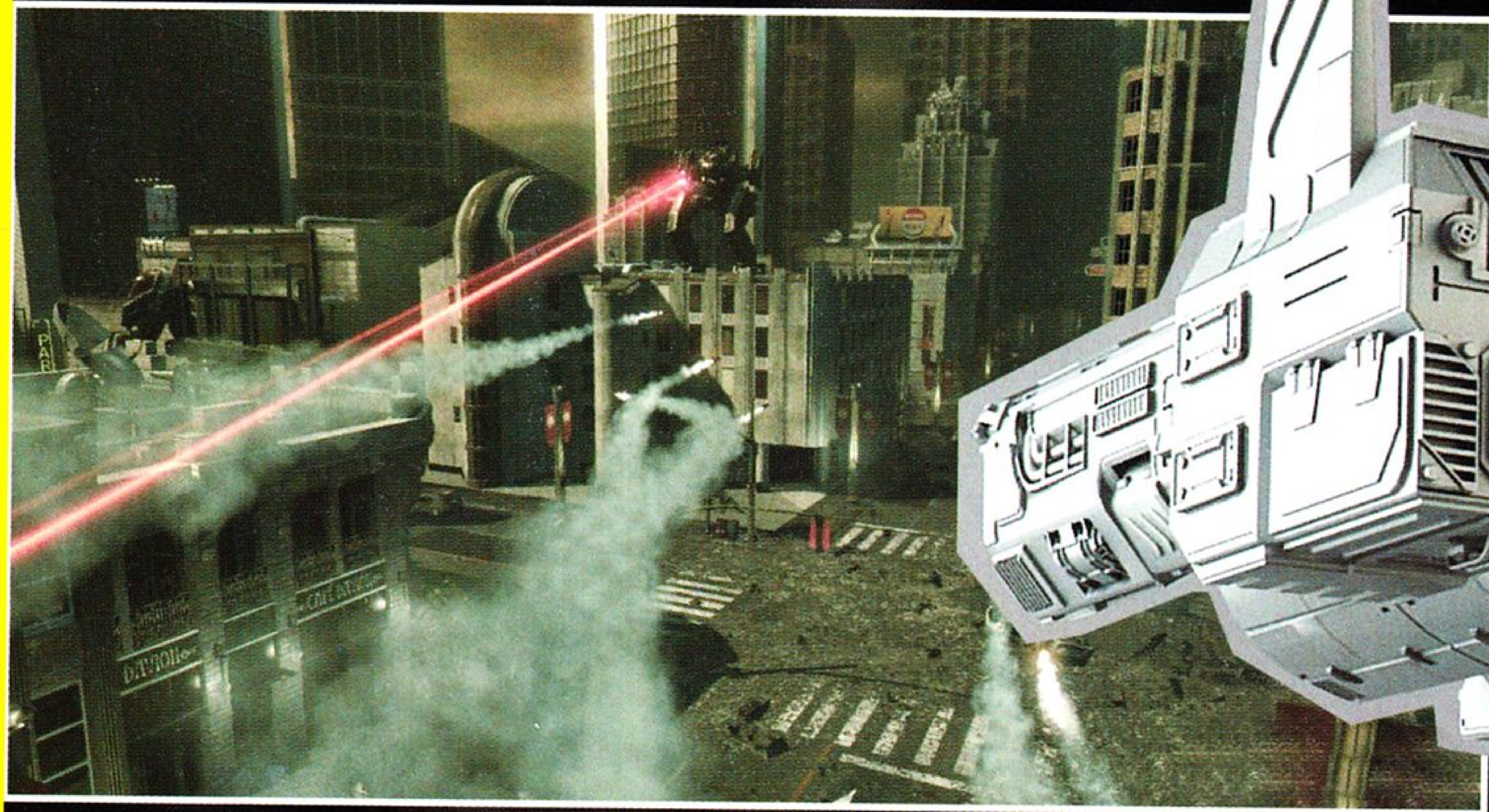


XBOX 360 X360	本刊译名：机甲争霸战		发售日未定
动作	Piranha Games	价格未定	美版
DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定



本作将故事背景设定在了公元3015年的Deshler星球上，玩家将扮演一个平时嘻嘻哈哈、喜欢逃避训练的贵族Adrian Khol。然而，在敌人发动大规模的入侵行动征服了Deshler星球，导致他整个家庭灭亡后，Adrian Khol才发现他必须挺身而战。

用猛烈火力来蹂躏你的敌人



没有什么能比用猛烈火力尽情破坏来得爽快了。↑



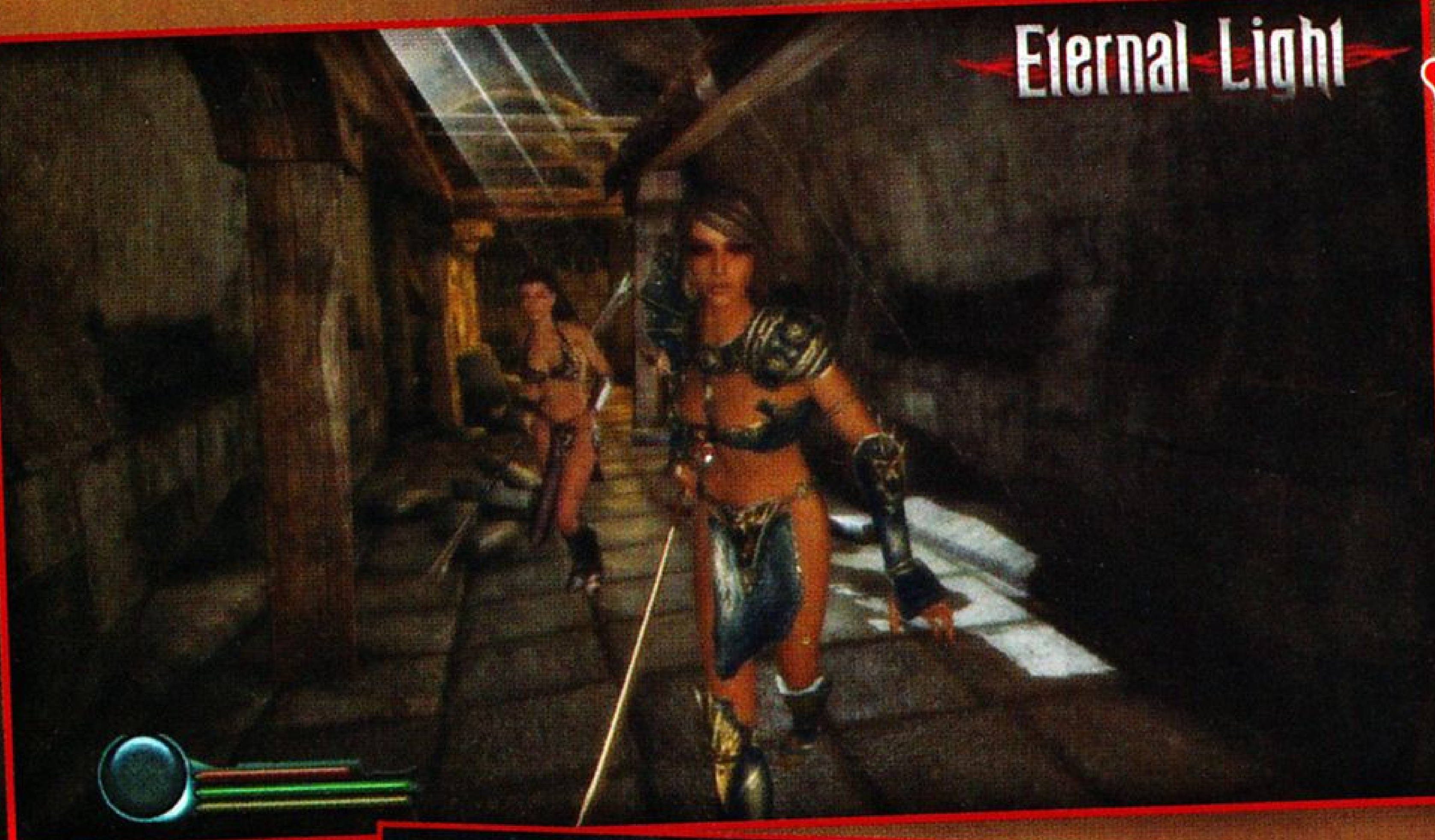
玩家需要驾驶强力机体BattleMech，从而掌控整个战场。↑

PS3	本刊译名：永恒之光			发售日未定
X360	动作冒险	Revistronic	价格未定	版本
Wii	蓝光/DVD	游戏人数未定	记忆卡容量、分辨率未定	审查预定

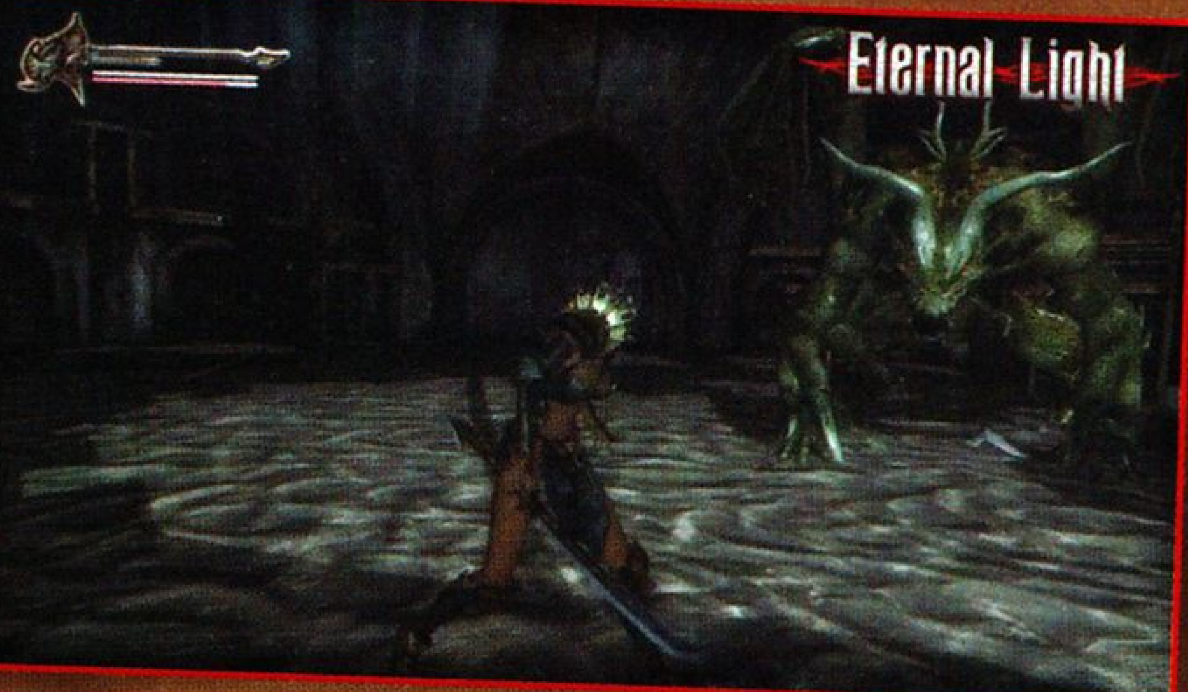
Eternal Light

这是一款正在开发中的动作冒险游戏，游戏的年代背景设定为中世纪，玩家使用冷兵器与怪物战斗，故事虽然老套，不过宣传画面却颇引人注目，火焰状的镰刀武器、波浪滚滚的沙漠背景、险峻的地形都比较吸引人。相比玩家控制的主角，游戏中的怪物造型更有意思，全部人高马大、尖牙利齿、手持利器、呲牙裂嘴、血了呼啦、面目可憎、嗷嗷嗷嗷。如果这游戏上市的话，建议大家千万别一个人夜里玩儿，已经有人被吓到了。

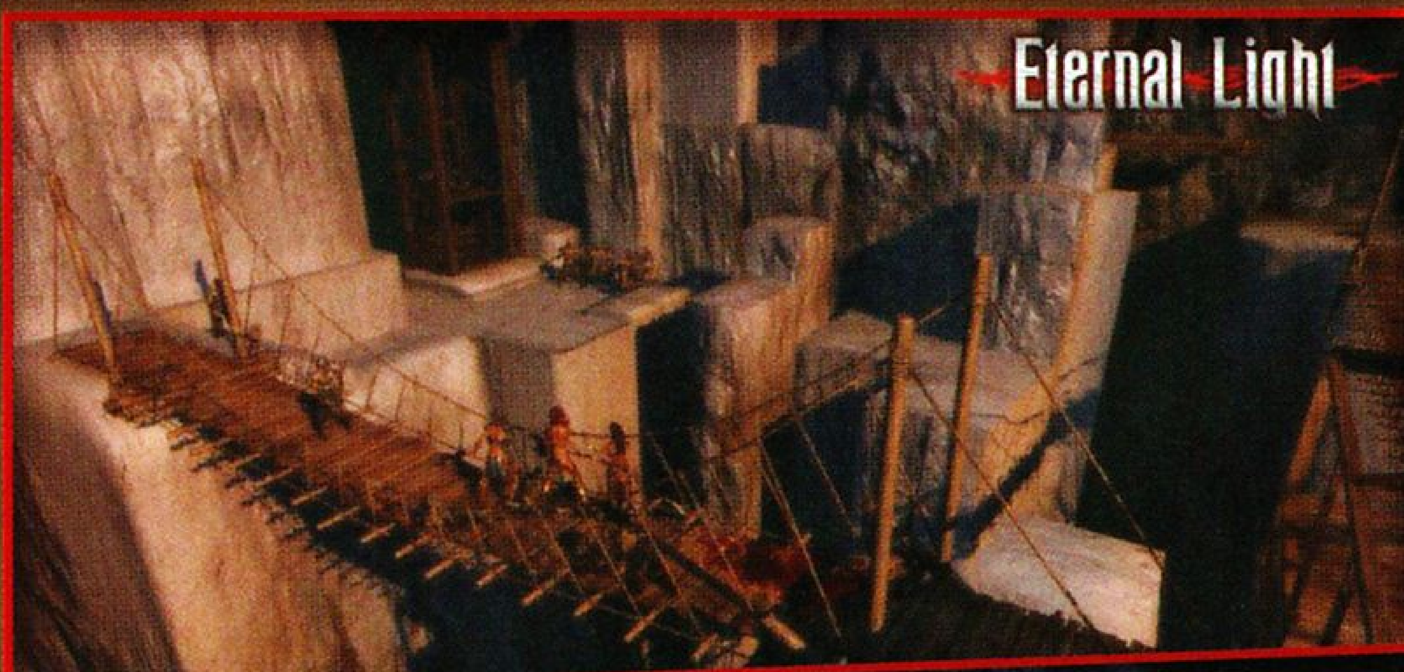
中世纪冷兵器横行







战斗中可以使用多种攻击方式，配合不同武器可以释放出绚丽多彩的连续技。充分发挥了制作团队的动作设计优势。



←前有天险后有追兵













龙卷螺旋丸



连击技显神威 面对围困

PS Portable PSP	本刊译名：火影忍者：疾风传 终极震撼		发售日未定
动作冒险	NBGI	价格未定	日版
UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

人气动漫作品《火影忍者》在PSP平台的最新作，本作中角色们的技能数量和炫目程度得到了很大的加强，比如鸣人，不仅可以使用各种螺旋丸，甚至有可能使用九尾之力以及仙法给予敌人强力杀伤。根据已经公布的图像推测，剧情模式中将会以类似连击计数的方式，获得百人战中连续打击所获得的爽快感。更多情报将会在以后陆续报道。

九尾力量大暴走



PS Portable PSP	本刊译名：秋叶原之旅		2011年5月19日
动作冒险	Acquire	5670日元	日版
UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

上次已经公布过很多关于PSP平台游戏《秋叶原之旅》的情报，日前，官网再次公开了本作的一个动作系统，即与可再生肉体的吸血鬼战斗时，普通的打击对其无法奏效，需要将其肉体暴露在日光之下，打击的同时还要剥下其衣服让其肉体充分暴露，然后被烧毁，剥衣分为上中下三段，也就是说甚至可能看到敌人的那话儿，近乎变态。



真实店铺大阅兵



文月琉衣
皮肤白皙、不苟言笑的女孩，在危急时刻救了主角。

玩家
18岁大学预备生，追踪神秘失踪的伙伴来到秋叶原……

外衣裤裤脱起来！

17年历史醇厚芳香、些许腐女气息、杂志看板栏目、
少年之友、晚自习必备、大叔偷瞄专用

闯关族的家

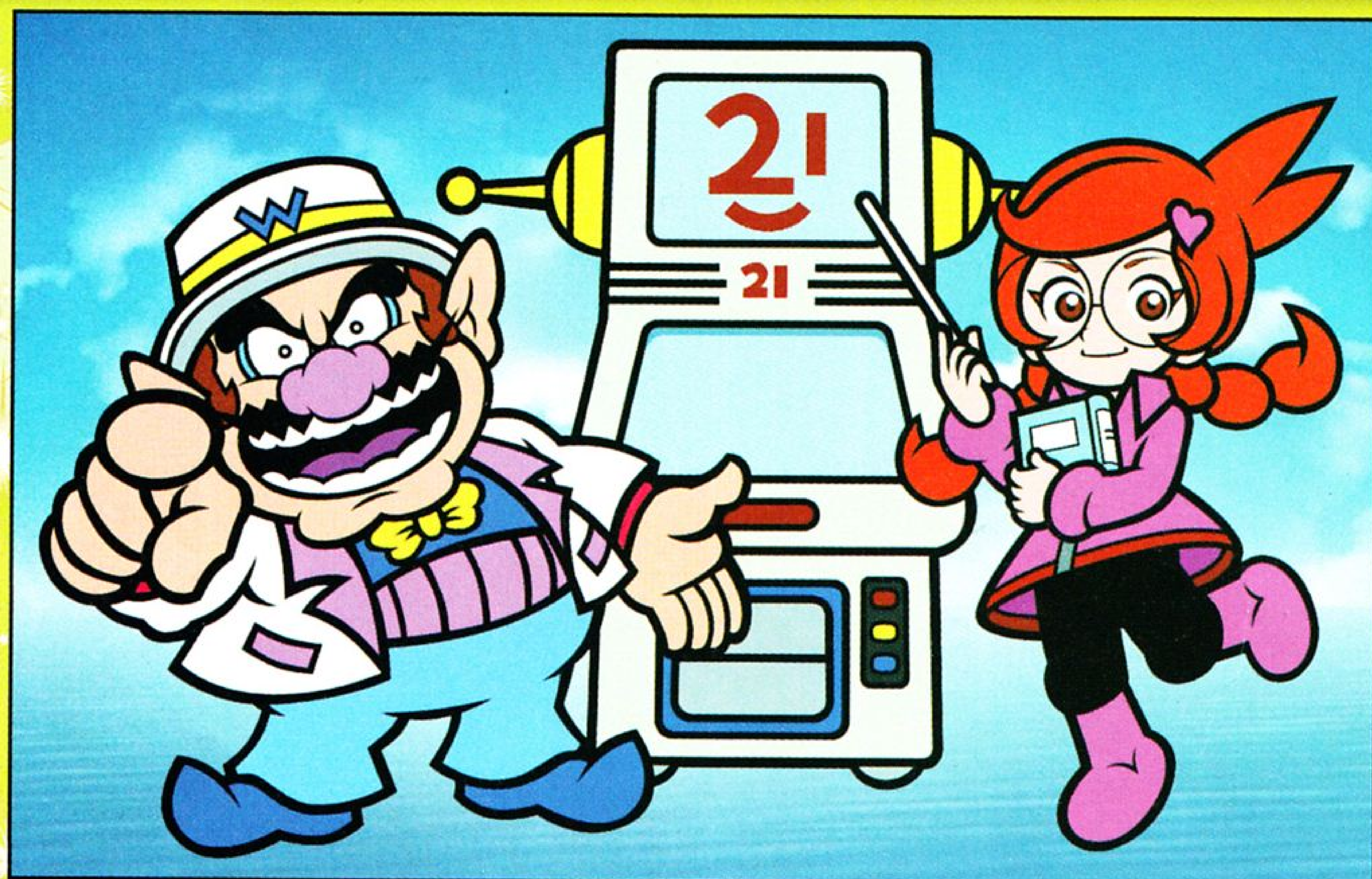
“很多人说我傻乎乎”“妈妈丫好可怕”“上课毛都听不进去……上毛线上，上你妹！”——四川读者迷迷在学业重压下如是说。

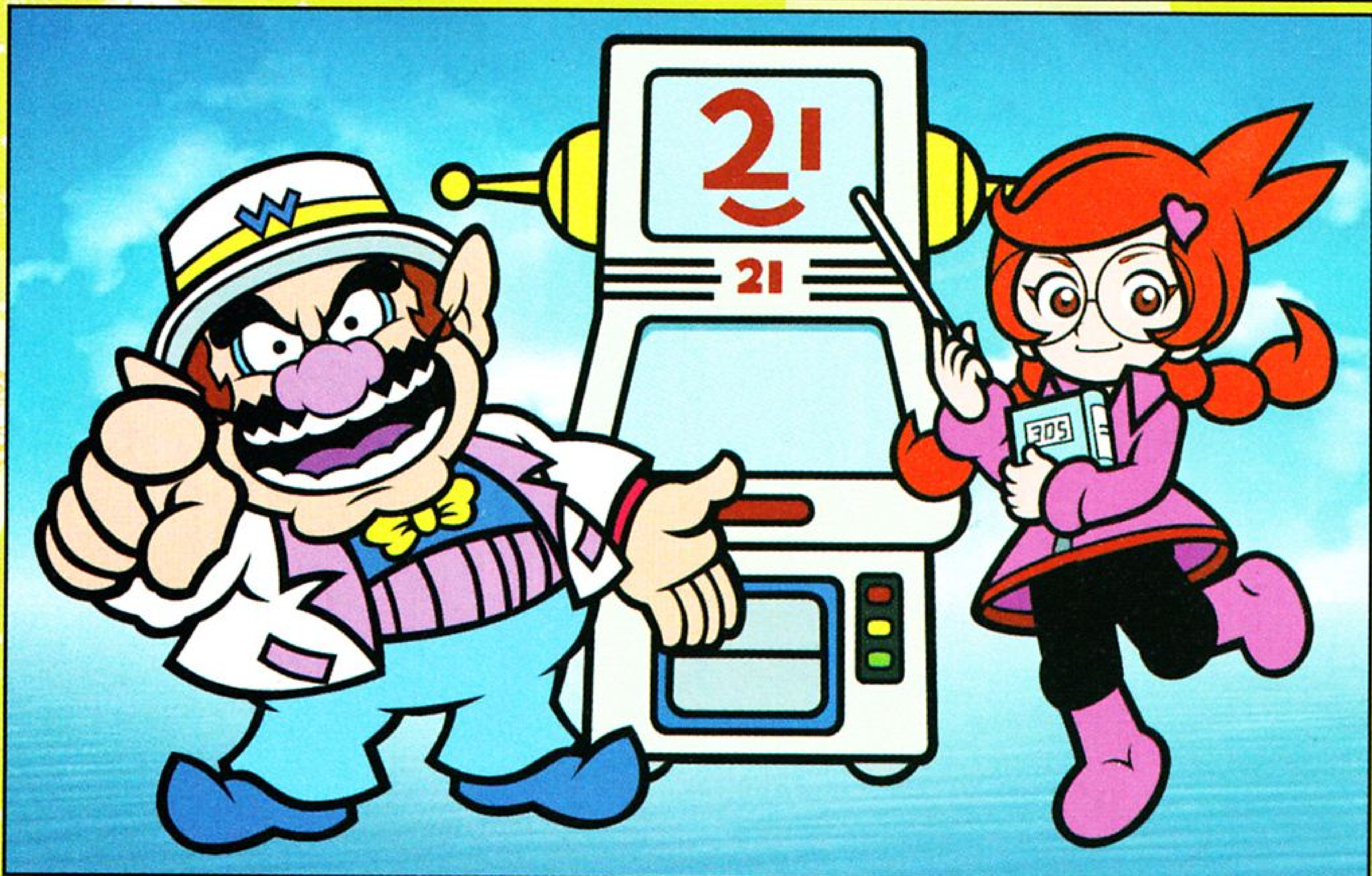
我受够了，每月都要写两次闯家的前言，有时候刚来到编辑部就被催稿，心情一下跌落到谷底，情绪根本转换不过来，别说把气氛炒起来了，单单是看到美编内面目可憎的样子就觉得刚才还涌上心头的好点子全被他搅了，所以如果觉得这期闯家的前言根本没有气氛可言，请尽情来信向内个面目可憎抒发心中的不满吧！不寄封信吗？少年？信寄：北京市东城区安外邮局75号邮箱，《电子游戏软件》编辑部收；电子邮箱：DR@vgame.cn。

发完牢骚果然舒服多了，好吧我们言归正传。

这期依然请到了北京女读者艾德桑曼丽来客串，每次读者来信都是蔬菜我亲手输入进电脑的，但是每次看到读者填写的最喜欢的小编一栏不是写着赤银就是宇多田，于是越来越没有动力，下次就算作是没中头等奖、二等奖的纪念奖就算敷衍也好至少帮我画上个勾儿吧，拜托了。最近为了扩展思维，去了几家老死不相往来的杂志社网站去探探风，结果看到了这么一句话“神经青年思维广”，还真是挺有意思的，送给热爱生活的各位，作为本次闯家的开头。

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同，考验你的时候到了！





闯家成员交友录

姓名：望月命 性别：女 年龄：15 QQ：330371077
地址：河北承德 自我介绍：宅、MH+口袋

姓名：小无 性别：男 年龄：14岁 QQ：648056273
地址：云南大理 自我介绍：他们说我宅

姓名：苏越洋 性别：男 年龄：18岁 QQ：479830713
地址：新疆乌鲁木齐 自我介绍：巨蟹男,你懂得。

姓名：周成 性别：男 年龄：14岁 QQ：1071600724
地址：安徽省舒城县 自我介绍：哥可是个游戏男。

姓名：季超 性别：男 年龄：18岁 QQ：43154380
地址：福建省沙县 自我介绍：爱TG爱魔术

姓名：蜡笔小P 性别：男 年龄：16岁 QQ：891474889
地址：黑龙江黑河 自我介绍：暂无

姓名：姚博文 性别：男 年龄：17 QQ：604909526
地址：新疆乌鲁木齐 自我介绍：无双死忠

姓名：安童 性别：男 年龄：16岁 QQ：987379171
地址：内蒙古包头 自我介绍：宅、开朗

姓名：杉崎健 性别：男 年龄：16 QQ：841752927
地址：黑龙江大庆 自我介绍：有妹则控，病娇控。



●最近暖气都停了，只有在这种时候我才发觉到原来天气是这样的冷…… 热力公司你们这不是坑爹呢么! >M<
●突然觉得重复听一首歌时能得到很多不同的体会呢。尤其是治愈类的。一直很喜欢治愈类的歌。推荐奥华子这个歌手。无论是声音还是音乐，总能让人觉得被安抚了一样。
●于是我对z版有了新的认识，反正2012前我打算只买z版游戏，总觉得这辈子连个z版党都没当过，确实是太可惜了呢。用这个理由支持z版，看来古今中外也只有我一人了吧，哈哈哈……-_-b
●高三党们都沉寂了呢最近，等你拿到这本杂志并且看到我写的这个玩意的时候，估计我连一模都考完了呢哈哈哈……π_π



高三党见参 **艾德桑曼利**



【信件相关情报：蓝色信封+子弟兵邮票+自制极品293回函卡】

寒假还没怎么玩就一溜烟儿过去了，悲惨的学校生活又开始了，本想把上晚自习看电软的技能回忆起来，可是咱坐的这地儿真XX（和谐）地不给力，什么小动作也不敢做，班主任竟然还NC地选我为小组长，这是逼我好好学习吗……当然，俺怎么可能那么守规矩，坏笑表情+（斜眼）。咱特别想看到"电软视点"的回归，想看到小编们对近期一些游戏、事件的看法，感受与吐槽，当初就很喜欢这栏目，因为里面的内容都是电软才有的，还可以感受到小编的性格。现在，即使在闯家也看不到小编的个人感受了。上次本人写信吐槽山脊……还以为乃们会抒发下意见呢结果乃们那都是什么表现啊喂！其实嘛，今天俺还想吐槽一下近期很没诚意的一家第一方公司的，一看写了这么多就不吐了，小编们可以猜一下哦，下期我说不定会吐他的……

——山东淄博 口袋飞仔



艾德桑曼利：相信诸位坑爹编辑们一定不会如你心意的〔誓向诸位〕。晚自习战役主要是靠地势与RP。某艾晚自习上只是很老实很老实的玩手机，目前尚未被发现过。坐在角落的福利！



蔬菜汁：很不习惯排名落到了第二位。



小沛：爆炸头，我在你下面很长时间我说什么了！【瞪】



赤银：呃……上面两个人一上一下的在做什么orz



肥皂：哇塞！这个回函卡酷毙了！



宇多田：这几年一直没有诚意的厂商，SE！！！



莫邪：楼上，人家说的是第一方厂商好吧！！！第一方！！！

大家要拿小组长马首是瞻，晚自习看起来！



【信件相关情报：蓝色卡哇伊信封+两张两只黄鹂鸣翠柳邮票+四格漫画、两张"您还不错"的彩色画+294回函卡+短信嘱咐信载好刊登在300期你还真是麻烦啊！】

第一次模拟考彻底考砸了他丫的，本来打算写回函……没治了，突然小时候寄信的瘾又上身了，咱想看动画打游戏啊……泪奔。所以说啊，游戏神马的都是浮云的说，学习不让看动画，没时间看电软、漫画，没空画漫画，打游戏神马的咱才不在乎呢！还有，宇多田再说咱小P孩儿就税他脱一斤毛/一天！切！=3= 职业写着"人口贩子"，在是否公开个人信息一栏大大地划着沟儿，简介是宅、MH、太鼓党、不是哥控。

——河北承德 望月命



艾德桑曼利：还是那么给力啊望月酱！每次看到你，我都感到莫名的亲切。漫画、游戏、小说神马的，某艾除了回顾手头货已经没有别的内容了……与你共勉〔我最近也砸了〕



蔬菜汁：考砸了有什么可炫耀的啊上面的两个人！



小沛：好久不见啊小望，以后常来！



赤银：望天。这贴貌似和我没什么关系。路过。



肥皂：金属党5毛党火影动画控飘过~



宇多田：小P孩子就是小P孩子，我等着你的诅咒哦~



莫邪：望月酱的画粉可耐啊~

好久不见望月你还是那么事儿！



【信件相关情报：深蓝色信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+两张照片+特别脆好像要被撕烂了的信纸】

看电软7、8年了，记得最早是在我萨克斯老师家里，他儿子一堆旧书里找到第一本电软的，那一期闯家还是黑白惜别号，嗯嗯！是不是很有意义！

我写过好多回函，但好多写了没寄，真不知道为什么，不过记的我第一次写回函就中奖了（虽然只是一个钥匙扣）拿着那本印有我名字的电软跟身边的TG迷好好炫耀了一番，结果是那本电软不知所踪了……真想知道是第几期，然后再买一本。

重点……重点……我又成无机族了，曾经我买过PS2、NDS，后因感情的问题，一生气全卖了，呃……这个就忽略不计了，可最近入手不到三个月的N97、半年不到的PSP3000统统在学校"失踪"了，哎，之前一位好心老师发现我上课玩游戏还没收我……不过、不过。我坚持郭德纲老师说过的，"善恶到头终有报只争来早与来迟！"心态要放好，这不，3DS和PSP2都要上市了，就不用愁老机寂寞争宠的问题了！小沛曾经在首页推荐看刘谦的书，我从小就喜欢魔术，练习专业魔术也有5、6年的时间了，想说说任何魔术就算再简单也要练直接上阵万万不可！还有一定要遵守萨斯顿三不原则，切记切记！当然要是还不懂可以来问我哈！

——福建沙县 季超



艾德桑曼利：令人羡慕的孩纸啊……这让坐在这里拿着gba和5530的人情何以堪啊。::>_<::沛蜀介绍的那本书我也买了，纯粹当作刘谦的写真集看的，所以到目前只有吃硬币那个魔术不会露馅……



蔬菜汁：内本书我没有看，还是刘谦本人比较好看，【舔嘴】



小沛：不错吧？不错吧？当写真集看也不错。



赤银：哼，魔术什么的……不过是道化而已。



肥皂：萨斯顿三不原则~听着就拉风。



宇多田：嗯，有时间我也去看一看。

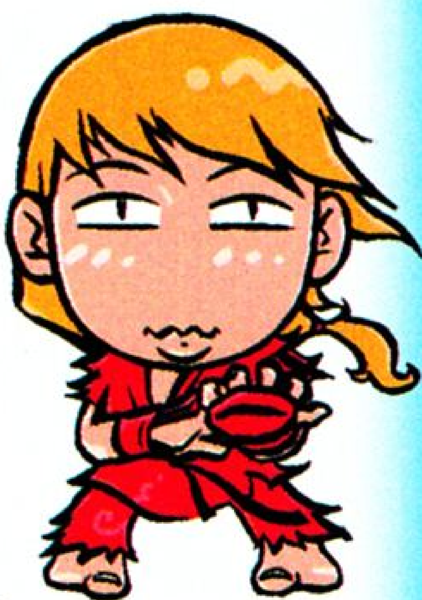


莫邪：刘谦嘛，一般般啦。怀疑下某些人的审美。

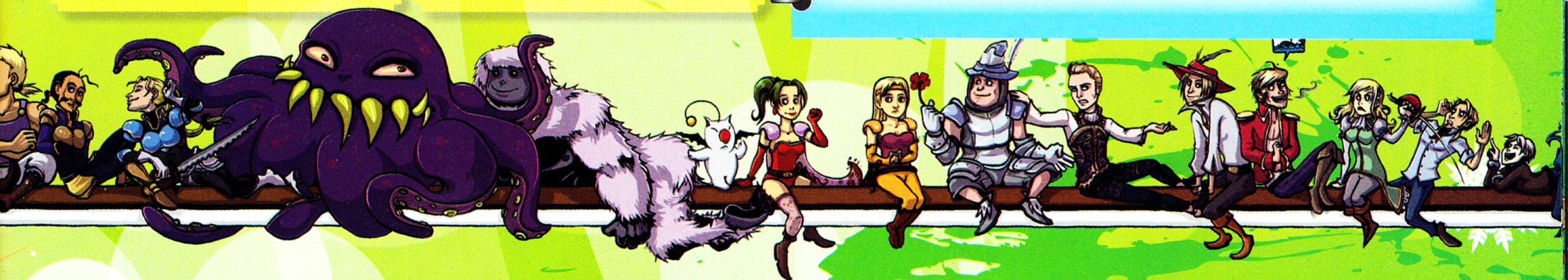
我爱刘谦！



●看着玩日版3DS的人已经high了一个月，心里那叫一个不平衡！这都3月29号了，北京这边的美版机还没有到！您倒是偷跑啊！中国伟大的水货商们，平时的能耐都哪儿去了？
●眼看玩日版《真三国无双6》的人都白金了，可我的中文版还没发售呢！光荣你大爷的！一起发售会死啊！
●整个3月份真的很难熬，心里面期待的东西越来越多，可它们就跟商量好似的，非一块儿来。3月底4月初倒是爽了，可这月工资没了……
●以上，归根结底，一是恕我不懂日文，二是因为没钱，玩游戏的像我这么痛苦，还是改变爱好看新闻联播吧……标准的免费中文版，还每次都赶得上"首发"。
●对了，公司的电梯老坏，不是彻底瘫痪，就是按了按钮不停。每次我们都坐得提心吊胆，万一哪天有同事因坐电梯而殉职，我们会出一本纪念特刊的……



一个期待接着又一个期待 **小沛**





【信件相关情报：超级无敌特大号信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+一张大画】

从原来的老大哥雪人，温柔漂亮的叶子姐与帅气的风林哥，活泼的猴子与马桶塞子库巴，到一直稳坐江山的小沛，腐宅赤银与成天念叨他家小驯鹿的宇多田（为什么把总喜欢把他俩连在一起的说？），还有一边挖鼻孔，一边盯着良家少年的猥琐蔬菜头，喜欢摇滚的肥皂，电软因为诸位的努力成为了国内数一数二的知名游戏杂志，也成为了千万有爱少年的心爱读本，带动了无数祖国花朵寻找快乐。

不过，看帖别忘回帖，我理想是发展动漫游戏行业，并为此而努力中，为自己所爱的事物而奋斗，也是正确的吧！

最后，在这新的一年，祝电软能够有新的飞跃！越办越好！

——河北石家庄 蛋疼的詹士邦


艾德桑曼利：看到这个名字的一瞬间某艾就已经了解了这位童鞋的蛋疼之情……然后其实叶子“姐姐”是纯爷们呢据说……嘛、有理想的同学，这条路任重而道远呢……


蔬菜汁：詹士邦，你搞错了一件事，蔬菜我是不会盯着良家少年的。


小沛：数一数二的知名杂志……我们会继续努力的。


赤银：我的描述只有两个字……表示压力很大。


肥皂：喜欢摇滚，嗷嗷嗷。


莫邪：重考生，我都升上来了，你也要努力啊！


宇多田：我家小驯鹿最可爱了。

你认识的人还真多啊不过你名字真的很内个……

●不知不觉间又成了电软编辑部最大的债主。虽说地主家还有余粮吧……咳咳。
●说起来本期手机似乎没有什么特别好说的……咳咳。
●春天来了，小强们都醒了……咳咳。
●新买了一块东芝的1T移动硬盘做仓库，却发现好多东西都不舍得直接归到仓库去……咳咳。
●ta0ba0上预订了两个东西，结果发现价格都比amazOn打折的要贵好多orz……俺是不是该告别TB了？……咳咳。
●常用的皮带，卡扣似乎坏了……决定新买个帆布带，订货的时候失手选了周六日不送，结果快一周了还没送到……咳咳。
●最近喜欢首字母I&N的某物，搜集了不少的（此处省略数字）……咳咳。
●办公室常用的LAN热点被加密了orz……MHP3下不到新任务了……咳咳。
●周六日依然DT地几乎完全没有工作……咳咳。
●看了《GOSICK》，好羡慕那种单纯地互相需要的关系……嗯。



某人，生日快乐……

赤银



●史爱再度出手，推出的FF4完全收藏版看上去很美，实则真正有价值的大约只是FF4本传和后传之间的那段故事，其他的都是炒了N次的玩意了。不过无论是手机版还是Wiiware版的《月之归还》，相信大家玩的都不算多。既然如此那还是玩玩吧，估计汉化会很快跟进的。
●上周去中关村闲逛，发现大部分东西还是那么贵，也没啥好买的，于是逛荡到楼下，在路边“专业贴膜”的小摊上给DSi XL贴膜。贴膜的小哥们还是很负责的，在保安城管叔叔阿姨的驱赶下一边转移摊位一边给我贴膜（我也跟着他一起转移，后来俩人一起蹲在过街天桥底下，活像看手相算命的），因为风大，每次都进灰留气泡，来回贴了三次才搞定（废了2张膜）。虽然明知贴膜的成本费很低，我还是对这位哥们很敬佩，这就叫专业服务精神啊。
●最近据说某高等院校已经开展重点学生会商制度，将派专人对那些诸如给食堂涨价提意见的童鞋进行集中会商（重点集中谈话），联想到前不久的某中学“谈话死”事件，本猴不禁菊花一紧，很庆幸自己当年没考上这所偶像级的高等学府。
●这几天来国内外发生的事情太多了，这边天灾那边人祸。伟大的地球人啊，你们就消停消停吧，起码等过了2012年再折腾。



还是买不起无双6

猴子



【信件相关情报：白色信封+三张两只黄鹂鸣翠柳邮票+保护森林邮票+防治大气污染邮票】

本来没打算加信的，但这段时间，心里实在够呛，找不到G友的感觉实在是……（你懂得……）说起来，我算老读者了，也在闯家露过小脸，记得那还是某强气傲娇女王某叶在的时候……转眼三、四年过去了，我老了，《电软》也蜕变了，曾经的小编只有沛叔依旧坚挺……自己也从过去的游戏狂热到现在淡定下来了，部队生活真的很锻炼人，借此机会向所有的是战友或不是战友的《电软》读者们说一句：“大家玩游戏，玩辛苦啦！”

沛叔不知对我是否有印象，鄙人姓罗名牧舟，湖南人，貌似上过三到四次闯家，（以上这节麻烦自动忽略），其实在部队还是能看到DR，只不过玩不到游戏，好吧，如果你级别够还是能玩的……部队对移动存储介质的管控相当严格，所以小P啊、DS什么的都浮云了的说……

谈谈这期在闯家有个座位的新兵刘嵩同志吧，本人也是从新兵过来的，练体能神马的，那都已经很淡定了，想看DR可以去邮局订嘛，反正在部队一呆就是两年，订刊还是划得来，不要鄙视老兵能外出而新兵不能，那是怕出问题，你们刚来部队，思想还不稳定，万一要出了事，你们旅长该疯了……部队最忌讳的有两点，一个是政治性问题，另一个是非战斗减员……所以理解万岁嘛，不知道你下连队没有，下连队后你就知道在新兵连的日子是最快乐的，轻武器射击与手榴弹实弹投掷很给力么？肥皂千万别羡慕嫉妒恨，也就图个新鲜，我现在摸枪就想吐，拿弹就呕吐……

说说咱部队玩的游戏吧……上次托你们福玩的格斗纹章（话说这游戏还是挺赞的）……前段时间疯狂攻略的植物大战僵尸……本人外出带回的355（PC版）……WE（PC版）……

再讲讲关于“李奕”……复印哥我祝福你，但千万别搞错了，我也认识一个“李奕”，她在辽宁大学播音主持系，大美女啊，可惜她不玩游戏……我上上任女友倒是个GAMER，我和她认识就是玩DMT，前段时间看了下，一度全国排名33的我现在300多了……这还不是重点，重点是竟然出了DMT2，情何以堪……

——河南商丘 Ratchet


艾德桑曼利：“Ratchet是个好同志”+1。貌似每期都能接到来自部队的信件呢。〔这话总觉得有歧义……〕在那样严峻的情景下还能玩上游戏，其实Ratchet君你更辛苦呢。


蔬菜汁：没想到部队生活是这样啊，【远目】


小沛：没错，依然坚挺~好久不见了牧舟。


赤银：复印哥是谁？记忆有些缺失。


肥皂：复印哥怎么也没回信儿了呢？


宇多田：复印哥~期待+1啊。


莫邪：大美女“李奕”~【舔嘴唇】

Ratchet是位好同志！



●在截完稿的空闲时间里一个人看了改编自原著的电影《挪威的森林》，这部电影画面唯美，风景如诗。可惜我并不能满足于这些表面的美，并不满足于这部同名电影只是小说的插画。画面与文字的表达方式的差异，更多混杂着理解的差异。也许从一开始我就不应该对这部电影抱有这么大的期望，在角色上，对于两个女主角直子和绿子的性格塑造都过于偏执，少了原著中的东方式含蓄的迷惘，却都变得更加歇斯底里，而玲子的故事更是被完全省去，导致最后一段与渡边的分别显得尤为突兀。

●再说一下导演陈英雄，生于越南，求学于法国的他显然将这部电影变成了一个表达乡愁的平台，他把60年代的日本活活拍成了越南。他并没有能将村上春树绝美的文字、细节和意境影像化，也没有将原著里年轻人对于生与死的思考，生命真谛的追寻，通过性来探究存在的意义，以及对于自我和爱情的诚实等意念，美好且发人深省地呈现出来。

●那雾气萦绕的山，那灼眼的翠绿，还有那飞舞的雪花，配上披头士神级的Norwegian Wood。这部电影给了我们很多东西，但也少了很多东西。我说了很多，但绝对不是说电影不好，也许我是想说不够好，或者说希望能更好。影片的最后，我们跟随越南导演一起迷失在了40多年前，不是在挪威的森林，不是在60年代的日本，或许是在某个时期的越南吧……

森林已经不再

肥皂





【信件相关情报：295电子回函】

第一次写信给“家”，是因为下雨没事做，所以很闲，就冒着被老板发现的危险，写了一封信，小编们别怪我现在才写信啊。我是一名维修人员，平时都很忙，要走市区，还要上山下乡，所以玩游戏的时间很少，就记得有一次我去一个乡镇修冰箱，等到差不多完工的时候自己就偷懒了一下，拿出PSP玩起来，突然那个用户就出现（一位伯伯），看了看我，说：“哟，师傅，你手机还真大啊！”我正想解释，他又说了，“300块可以买到了吧，这么大这么厚，还这么长。”说完他还拿出了自己的手机来跟我对比，我*@#%！！！虽然说我这里比较偏僻，可能落后点，但人与人的攀比心并不落后啊……

——广东信宜 刘师傅


艾德桑曼利：好吧……难道那位用户家的风俗是手机应当是越大越好么？看来我果然凹凸曼了。〔笑〕于是乎明年咱再买上三个手机，给它组合成究级版的！


蔬菜汁：刘师傅，托您件事儿，以后经常来信吧。


小沛：刘师傅辛苦了。


赤银：刘师傅，山寨王道啊……


肥皂：刘师傅，甭理他们。


宇多田：刘师傅，咱的掌机经常被那些不懂行的人说是俄罗斯方块机，我都已经懒得解释了……


莫邪：刘师傅V5，有时间咱爷俩絮叨絮叨，【拍肩】。

弹~棉花类！枪跺刀~！



【信件相关情报：2011中奖信封但是很遗憾没有中奖+防治大气污染邮票+两只黄鹂鸣翠柳邮票+A4复印纸】

编辑部的老编们好（天呐！你们一定都是30几的大哥吧？还是喊老编好了），不管啦！我还是要写回函来，内哈，噢！很喜欢掌机巡礼这个内容，突然回想起很多有关掌机的回忆。其实引领家族掌机的最早人是俺家的小弟，N年前拿着个没有背景灯的GBA在俺面前转悠，我当时的那个羡慕嫉妒恨！隔了没多久，他这个马赛克蛋（小编插嘴：本是同根，相煎何急！）就向我抱怨，说GBA没背景灯光，晚上被窝里根本没法玩儿！我顿时觉得，你这马赛克蛋！有得玩还在那抱怨你欠揍不？皮子玩儿痒了是不是？我连台GBA都没，你还抱怨！又隔了没多久，这马赛克蛋就换了个SP，欠揍！嘿嘿！但是俺家族都是标准的索尼饭，没过多久这马赛克蛋小子又把SP给换成了PSP1000，但是老任掌机的质量一直是有目共睹！忽然想起某同学的PSP从14楼直接光荣脱出，很好很强大，破相倒不是很恐怖，但是机子是肯定光荣了。

本来是想入购一只NDSL的，但是正在我等待的时候，NDSi面市了，我鸟个去嘞！这摆明了耍我！现在老任的掌机都被弟弟们抛弃了，老弟的GBA在角落里吃灰，老哥又把她拿来玩儿了两天（编辑插嘴：佳婧我们这种情况都用“它”不用“她”的，容易引起歧义~）继续让小G吃灰，俺实在不忍，就把小G从角落里抓出来，骂道：“你个没良心的！好东西在你们手里全浪费吃灰去了！不要就给我！”嘿！拯救了一个小G。

——四川成都 王佳婧


艾德桑曼利：拯救古董游戏（掌）机，是我们每个爱游戏的人的责任！阿西吧……突然回想起我家还有个板砖GB呢。当年被我们视作珍宝的好物，现在被看作垃圾，还真是让人残念……


蔬菜汁：佳婧，这边只有一个30几的。


小沛：女王出现了女王出现了。


赤银：目送女王拯救小G。


肥皂：曼利，你说啊~啊西吧……这话也能登啊？


宇多田：马赛克蛋……我看到这个笑翻了。


莫邪：我怎么没有这样儿的弟弟啊，【捶胸】。

马赛克蛋家族的游戏面面观



●人的欲望总是无限大，一个接着一个，虽然看上去很累，但也可以理解成在实现自己的目标，那将会是一件很有成就感的事情。

●4月12日PS3的MJ体感就要发售了，到时候把MOVE也一起收了，开始自己的抽疯舞蹈生涯……

●今年五月底小熊的一位好友结婚，我家小驯鹿会过来陪我，开心啊开心！都说异地恋辛苦，我也知道，但是只要懂得珍惜就可以！

●天天挑衅菜汁是件很有意思的事，比如在他吃的冰棍上吐口水……

●有收集不同颜色手柄的宇多田又买了一个“丛林绿”，以后这手柄将会成为我新的1P专用手柄。

●难道我SF4和MVC3有白金的一天？Oh，感谢神灵！那我继续求助各位读者，谁帮我过忍龙合作模式啊……

●四月的RG强袭&冥王哈迪斯，我来了！！！

●今年白金目标是突破50，如果可以我想超额完成啊，不过只怕没有足够多的空闲时间。

●小驯鹿推荐的《老爸老妈浪漫史》和《生活大爆炸》都很有趣，还没看过的读者可以找来看看。



欲望太大 钱包太小

宇多田





《电软》回函卡讨论话题

话题1：你对索尼新掌机"NGP"有什么看法？和任天堂的3DS比呢？

徐珂 湖北安陆 NGP功能实在过于强大，很难在PS3与NGP之间取舍，不过GPS功能有用吗？希望支持OTG和1080P解码，还有miniHIDM输出，基本上可算完美了。

3DS不怎么看好，我对任天堂的游戏（21世纪）有偏见，画质又模糊、耗时不太长、基本无神作（除《LOVE PLUS》、《双重国度》），总之，NGP比3DS出众。

安童 内蒙古包头 1我觉得只不过是PSP的改良版！但是定位和触屏可是相当吸引人的！（还有照相功能）2当我看完"NGP"时，第一个想到的就是和3DS对比，3月27日3DS就出来了，对吧！？想要购入一台，可是当看到"NGP"时，犹豫了……TAT，关键是3DS是裸眼3D啊，我爸喜欢……但我还是对PSP2"NGP"心动。

姚博文 新疆乌鲁木齐 这应该是索尼对iphone威胁掌机界的措施吧……我现在真佩服苹果，仅仅一部手机就能称霸手机界，而且竟然威胁到掌机界。因为我一直是玩PS的，所以当然期待啦！但是对于采取卡带的方式不太喜欢，除非卡带体积小，便于携带，价格合理。但我相信绝对不会便宜的。不过如果破解了我一定会买，和3DS的话，我其实更期待3DS，虽然不太喜欢老任，但是这次的裸眼3D真的很抢眼，一直很期待看到其本尊。

蜡笔小P 黑龙江黑河 NGP如果真如所说的那么多性能，那将又卷起一大掌机狂风，希望价格不要高的离谱，我会考虑入手。因为没买过任天堂的东西，所以不能随意评论，各有千秋吧。

里昂 浙江嘉兴 对于NGP我还是充满期待的，只希望能早日发售，并且在价格方面能够便宜一些，最起码在价格上能比3DS便宜些，作为一位索饭，我还是支持"NGP"的。与3DS相比我觉得各有优势，但本人还是觉得"NGP"的游戏会较为有趣。

季超 福建沙县 从PSP1000和NDS，到现在的NGP和3DS的相比，我从来都认为是两个完全不一样的东西，索尼PS系列都更倾向于我们传统意义上的理解，而老任就更有新意，两者孰轻孰重，根本无法比较。

而NGP背部的多点触摸，甚是新奇，希望要有很多游戏支持就多了，总之又是一个里程碑式的掌机诞生了。

蔬菜汁 北京东城 说实话，NGP和3DS都不是我心目中理想的掌机，因为随着时间的推移，不会总是玩游戏什么的，爱好会随着转向其他，比如我最近就喜欢上了看国产电视剧《XX的美好时代》，但是不管是NGP也好、3DS也好，能力都比较单一，就像陆战高达不能前往宇宙一样让人颇为遗憾，光是比较这两款掌机的话，我的个人意见又显得有失公允，因为我晕3D，看3DS屏幕时会有种一股子一股子往上顶的感觉，关了3D效果又脑中充满了坑爹的不甘心，而根本玩不下去这游戏；反观NGP，说有PS3的出类拔群效果什么的，光是这一句我就不行了，因为我都没有属于自己的PS3，同事们老跟我这儿臭显摆我也该还击一次了。NGP好。

那个谁谁谁 北京东城 引领新一代掌机时代的潮流，这势必不可能，我觉得他们这是纯忽悠，作为一个读者，本人对新掌机公布的数据有很大的质疑，首先是电池电量问题，4个小时以上的待机时间，他还真敢开牙！就算使用大容量外接电池也只能做到5、6个小时我是这么认为。反观3DS，简直没法看，太模糊了，高科技不是这么玩的。别以为说了很多NGP的不是，我就是不支持它，正是因为喜欢，所以我才给他提意见，假如它能把待机时间提高的话，将决定能否赢得这场大战的胜利，为什么是待机时间呢？在质量提高之下，当一款游戏吸引到玩家，如果因为主机而引起间断，那么游戏的乐趣将会大打折扣。游戏的持续时间决定着最后的胜利，也许我的的看法有些偏激，但我坚持我的看法。结果如何让我们拭目以待吧。

话题2：索尼的游戏手机你感兴趣吗？如果觉得不理想，写下个人想法。

望月命 河北承德 中考后才买手机的飞过……手机神马的都是浮云的说，=3=小P和PS小妹妹最可爱5~而且，对iPHONE上的游戏有阴影，TAT咩的，打太鼓用小爪子不给力！

尹为群 北京海淀 并不感兴趣，体积小巧是优点也是弊端，女性手指来玩也许会好一些，长时间玩的话电池盒手感都是问题，与掌机比起来有更加便携和电话功能，上网更方便，但功能多了，会更加费电，上网和游戏+电话每一样都不是轻活，还要多带电池出门，还不如直接掌机或网本呢。

不过功能确实强大，相对的价格也很强大，不适合普通人群，很多人喜欢未必买，很多人买的起又不喜欢一些功能。

蛋疼的詹士邦 河北石家庄 索尼推出xperiaPLAY确实是个正确的决定，在PSP系列争霸掌机市场同时又与手机市场的iphone展开抗衡，这款游戏手机无论是从机能或外型上看，都远远超越了之前NOKIA等公司出产的游戏手机，再加上游戏娱乐性与手机功能，可谓前景广阔。

不过，要想在iphone独大的手机行业站稳立脚，sony还需要进一步加强其产品的应用软件功能与独特创意。

王佳婧 四川成都 说不上感兴趣，也说不上不感兴趣，只能玩PS的游戏……呃，说不上为什么，看到坂口老师说的，感觉游戏是游戏，电话功能另算，好吧！新品种，信产业支持一下。话说，我实在不敢恭维索爱的机子。问题多多，当年手机本来想选索爱的，但N多买过索爱，用过索爱的同学们都叫我别买最终还是选择了NOKIA手机，叹气……（怎么说手机去了）眼睛都写花了，不说鸟。（小编声明：以上只是个人观点不代表杂志观点）

Ratchet 河南商丘 这么说吧，本人是索饭，更是索爱饭，得知XperiaPLAY的消息无比鸡冻……基本上已经确定准备入手，但实际还是得观察一下NGP的表现……其实我是一个实用派的CU，对于手机与游戏的结合兴趣并不大，纯粹是因为本人是Fan的缘故，当然，如果XperiaPLAY上有着强大的独占游戏阵容的话就另当别论。

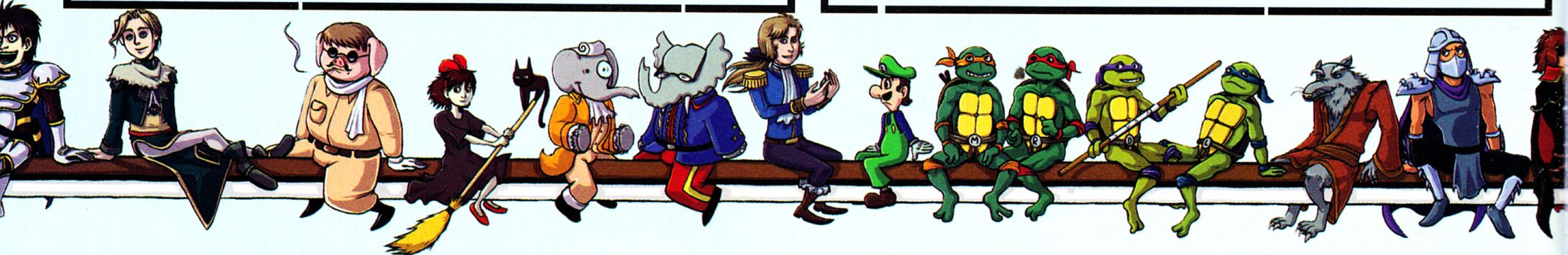
我觉得XperiaPLAY最大的优势应该是在互动上，作为一种开放式的通讯平台，手机在互动方面有着巨大的先天优势，比方说双人远程连线语言操控，游戏过程中加入画中画式的视频通话等，当然，这些东西如果NGP想做也是完全可以实现的，由此可见XperiaPLAY最大的问题就在于怎样做，才能让自己的游戏功能不显鸡肋，毕竟是手机，又有NGP紧随其后，所以啊……

吕嘉曦 北京朝阳 对于即将发布的新手机来说，我觉得以下几点还是很吸引人的。优点：1，Android系统，目前主流的手机系统，可以很好的支持手机功能，未来扩展性强，另外兼备Android+sony游戏，一举两得。2，硬件配置，设备的硬件配置为目前高端手机配置，高清屏+触控+PAD，对所有游戏用玩家来讲已经足够了。

未来的担忧：1，PSP游戏的移植性，游戏是根本，如果可以兼容所有PSP游戏将相当有竞争力！2，网络支持程度，未来游戏偏向多人协作，对3G、WIFI网络的支持将决定其市场。

方博瑞 安徽合肥 嗯，说实话挺感兴趣的，尽管只能够玩PS上的游戏，但PS上有很多真正经典的游戏，重温的话说不定会有不一样的感觉哦~但手机的整体性能也仅仅是一般一般，而且我担心的是……（他右图贴了一张不知道从哪撕下来的杂志内页，画着手机玩MD梦幻模拟战的画面，然后底下一行小字写着，用手机玩模拟器的时候如果有来电或短信的话很容易会因为内存不足而导致系统崩溃……然后就……）

蔬菜汁 北京东城 说实话真不感兴趣，因为我手机从来不玩游戏，我身边的人也不怎么用手机玩，而且我和别人也有点儿不一样，我喜欢功能简单一点的手机，下次再买的话已经决定买个只能打电话发短信不上千的手机了。



「电软」官方博客留言摘录

电软官方博客 留言摘录

在下痴情小生

为什么在看完电软后我会拥有一种能够轻松回答同学说的那些关于主机关于游戏问题且暗自嘲笑同学装X其实是自个儿在装X的莫名其妙的优越感啊?

额，菜汁别纠结了，我也绕不清我这段话。

蔬菜汁回复：

并没有纠结，我看的很真切~恭喜你已经从LVX升级到LVXX的级别，这都拜看我们杂志以及和我们交流所赐。顺带说一下，我的等级是LV……，楼下卖羊肉串儿甲的等级LVXXXX，卖羊肉串乙的等级是LVS。最后一句话最重要，嗯~别纠结了~小生，我根本绕不清我这段话。

蛋疼的詹士邦

呜呜呜……看了电软后，我才知道不挖鼻是不好的……呜呜……如果有来生，我希望我是一条鳗鱼……

蔬菜汁回复：

看了读者的留言以后，发现大家其实已经进入了一误区，并不是这里的人都掌握了【挖鼻】这个技能，根据每个小编的属性他们领悟的技能也不一样，有的是【看见挖鼻的人就皱眉】，也有的是【假装讨厌挖鼻其实背地里挖鼻技能早就已经是超S级了】，当然这些都是后话，以后有时间慢慢和你说吧。既然你提到了来生，我也很有感慨，如果能领悟到透视或者隐形这些超级技能的话就好了。

太极

因为咱那疙瘩地理位置不咋地，买电软总是要到离地5公里的县城去买，（车费来回12RMB）于是有一天去的时候，那店竟然关门了...原因是老板他儿子回老家结婚去了...（无误）

于是觉得不能白来一趟的我在街上到处乱逛，路过一家影碟店，因为近来猎奇游戏玩的有点小多的缘故，于是决定进去找点治疗点的片子洗洗我那久经强暴的双眼。

因为对老板推荐的一些八点档肥皂剧不满意，最后那有着少女漫画一样的星星眼老板（男）意味深长的看了我一眼，然后指了指角落里的那堆碟（老板美名为“生活片”）并对我亮起了大拇指...

于是我对那堆碟顿了三秒后转过头来在心里对老板深深的表示了不屑和鄙视后，纯洁的我认真的翻找了起来...（不要问我生活片是神马...）

PS：貌似扯远了...补救一下：爱电软，爱游戏，横批：与君共勉（写完撒花...然后挖鼻）

蔬菜汁回复：

生活片最好看了，前几年我也很喜欢看的，而且同是生活片，划分也极细的，比如LV3以及XX等等，不知道太极你是喜欢看欧美的生活片还是亚洲的？……好像我比你扯的还要远，补救貌似也来不及了，就这样吧，我们下回再好好讨论下。

飞天一蛤

哈哈哈哈！小半年没写回函了，今天回来了！PS3有自制系统了，又激动又难受，激动：玩游戏不花钱了，无非就是个水电钱。难受：索尼哥又遭殃了，不知有损失了多少！其实我赢希望中国有行货的，前不久说索尼要在广州建一个研发基地，不知道会不会是SCEC（都懂得，不解释）快出行货吧，只有这样盗版才会轻一点！唉……

蔬菜汁回复：

飞天的消息真灵通，真棒！

最接近恶魔的人

这两期的点击很不给力啊。

蔬菜汁回复：

我想恶魔你想说的是电击而不是点击吧？如果真的是点击的话，那我也没有办法，每天都刷个几十遍还是上不去啊（缪）。关于电击的情况其实是这样的，目前电击部门的是一位年龄很小、被编辑部几个年轻编辑起外号儿叫“小萝莉”的小女孩儿，不管是外型、身高、声音还是面容，我个人觉得这个外号儿都很适合，因为在一个屋子工作的原因，她的存在就变得很特殊，不管是赤银、宇多田还是肥皂，就算工作再忙也会抽时间调教她，当然这还不包括美编头子在内，所以把这些客观因素也加进去的话……当然我只是千方百计在找借口护犊子+推脱责任，不管怎么样我们如果能腾出手来的话，一定会努力在这边尽力帮忙的。

尹为群

今天又头痛了，×的老是不顺，老妈身体也不好，敷衍的话中最不喜欢是这句：晕。

挖鼻也不敢在人前肆无忌惮的做了，还有那个电子调查表怎样找啊?

蔬菜汁回复：

好久没有启动口头禅技能了，不练练的话就会浑身不自在，那么这次的口头禅就用晕好了。上次在杂志里曝光你这萝莉芯的大叔晕，不知道尹为群大叔你有没有生气晕，不过看你的留言就知道你应该在生气吧晕，说到生气这个话题我也有话要说晕，最近你介绍给我的那位QQ59级的老读者很不给力啊晕，我们聊天的时候我发过去10句，他只是开始说了句“久仰”就一直没有再说话了晕，到底你跟他说了我什么坏话就因为曝光了你的萝莉芯本性才这样报复我的吗晕？还是他根本就真的开了个头儿就去厕所还是大街上什么个随便的地方去蹲着了晕？我其实并没有真的想曝光你只是借跟你开玩笑的机会来把这气氛炒起来晕，所以这次看到你心情很不好的留言以后我的心情也很不好了晕，总之你要记得继续寄中奖信封过来好吧晕~那么我们就先聊到这里吧因为主编刚才看到我打的这些晕已经在找我茬儿了晕。调查表其实只要每期改一下期号就行了我已经给你QQ留言了晕。

RyanD

一直以来我都想尝尝电软楼下的油泼面，我还记得那天我吃的非常不正宗的油泼面满是猪大油味……

蔬菜汁回复：

有时间的话欢迎随时来品尝，不过说实话我不喜欢吃因为面太粗太多了，每次我都剩下很多，搞成“根本不好吃、没法吃下去”这样的气氛，惹得经营这个本来很有人气的饭馆一家三口儿诧异的目光，三个人的眼睛虽然都没有迎着我看，但我明明感觉到老板娘摔面团的时候用的力量值上升了20%，老板的MP槽儿瞬间全满状态好像要释放必杀技的样子，老板儿子则拿着飞行道具“擀面杖”在一边守着门口，我们编辑这边虽然也是3个人，但是相比起来根本没有飞行道具、MP槽儿也是空的、更没有什么合体必杀技，所以在Ready Go！开始之前就选择了结账赶快溜走的策略。以上是我在这家面馆吃面的亲身体验，所以你去吃的时候不管怎样一定要全部吃掉，如果吃不掉要记得习得一两个隐身之类的保命技能。

龙哥热线

越来越想跑到足球场上撒欢苦练香蕉落叶球的龙哥

你们寄给龙哥的问题越来越少了，越来越不给力了，有木有！！有木有！！！

Q 这次又在百忙之中（咦？）想起了龙哥的存在（开玩笑的）。

1、请问PSP 3000的原装电池充满电能用多长时间？我总觉得比PSP 1000的时间要短很多啊，求解。

2、龙哥玩过《密室的献祭》吗？这游戏纯属谋杀脑细胞的毁脑软件……其中Miki线的“宿主”这一关，最后怎么用那两张小纸条相处箱子的密码？我后来找攻略才知道是“725”。虽然我已经顺利通过了这个关卡，但始终不知道这个密码是怎么来的。龙哥，你要是不会的话就跟我一样笨了……

最后，献上日和中芭蕉桑的名湿：耗子的腰子，多大个甚（肾）！

（黑龙江哈尔滨 王志成）

A 1、根据官方的情报，PSP 3000的原装电池充满电之后是可以进行游戏5—6个小时的，待机可以达到8个小时。不过后来玩家对于电池的保养也将决定PSP的电池续航时间，所以建议大家尽量只用原配的充电器充电。

2、到镜子前将方块插入格子中
顺序为
0 6
1 8
反射出来的数字对应
1 2
9 3
然后和有4个数字的纸条合并成
1 2
9 3
7 4
同理,一个横杠加一个圆圈竖起为9
于是根据9的位置将其他数字代入
得到第1位为7 第2位数字为2，得出密码 725；

Q 想向龙哥咨询下关于Wii模拟器的事情。我从网上下载的“海豚7.555SP”版Wii模拟器，运行《战国无双3》ISO时，有时会出现图像上黑屏，战场和人都显示不出来，但有声音。是我没设置好，还是Wii模拟器本身就不完善？我的PC配置应该是没有问题的，CPU:E5400 2.7GHz，2G内存，显卡为GTS250。

（湖南长沙 李爽）

A 这个是Wii模拟器本身的问题，因为目前所有在PC平台上推出的模拟器都不能说是“完美”，即使是PS2模拟器都还有很多的缺憾，PC毕竟还是不能直接将游戏主机顶替掉的。一些模拟器可能能够完美运行个别的游戏，但如果你想完美体验到一款主机的所有游戏感受，龙哥还是建议你入手一台自己喜欢的家用机吧。

Q 本人想问下PS3 3.55自制系统以后想转正上网，是不是先降级到3.41，然后将硬盘格式化后在升级到3.56就可以了呢？我目前用的是3.41系统。

（腾讯网友）

A 索尼给出的官方解释是只要你将你之前的自制系统删除干净在连线上网将系统升级到最新即可转正上网，不过一旦你的硬盘里还有之前自制系统的痕迹，那么就是很有可能被Ban的，所以进行此项工作的时候一定要谨慎再谨慎，安全第一啊。

Q 说实话，我一直是一个掌机盲，除了知道各种掌机的名字之外，其他的一无所知，但是本人打算在高考之后入手掌机，但是面对眼下的JS们，像我这样的小白简直就是待宰的羔羊啊！所以斗胆问龙哥一下：

1、我想入手一台PSP，但是不知道什么样的机型好，本来想入手PSP3000的，但看了前几期杂志上说的PSP3000不能关机，而我又是一个常常会把机器玩到自动关机的人，请问龙哥我应该怎么购机呢？（PS：我就是为了玩游戏而购机的。）

2、我在之前的一期杂志上看到有PSP下一代掌机NGP的相关介绍，请问龙哥这台机器好不?

3、这个就是私人问题了，龙哥可以选择不回答；龙哥，你现在有小龙龙了吗？

（新疆乌鲁木齐 苏越洋）

A 1、眼下PSP3000还是在市场上最为常见的PSP机型，目前应该也是在国内玩家群体最大的了吧。说PSP3000之所以不能关机，是因为眼下我们玩PSP游戏大部分是靠刷机，刷机就是在PSP3000原带系统上新加运行一个虚拟系统，但是目前的破解还不能把自制程序灌入主板中的芯片内，所以那就只能靠在原系统内运行虚拟系统才能玩ISO游戏了。如果你关机或者是断电后就会回到原版系统，重新运行虚拟系统之后才可以继续玩ISO游戏。这点你不用过于担心的，龙哥我也是经常把电池玩到没电的人，不过好在PSP没电之后是不会关机的而是进入待机状态。

2、关于“好”还是“不好”，这个评判概念其实是很笼统的。依据眼下索尼官方已经公布的部分情报，NGP依然是打算依靠强大的机能来取胜的，这就要看玩家自己个人的喜好了。比如说有的玩家更喜欢游戏创意，那么他们肯定就会觉得任天堂的3DS很好。不过据说NGP的游戏画面质量甚至能赶上PS3，再加上这是第一台采用双摇杆设计的掌机，所以还是很值得我们期待的。



↑至于“好”还是“不好”，还有待实机发售后由玩家和市场来检验。

3、恩，这个嘛，俗话说“龙生九子”，所以会有的，请各位读者敬请期待。

Q 老编们你们好啊！习惯我每期的唠叨吧！还是先问龙哥好了。龙哥好，我主要有三个问题想问你：

1、PSP2000不知是不是因为我摔多了，还是怎么滴，反正机器窜键很平凡，特别是那个极其重要的Home键。我有时不按其他键，都会窜到Home那个键上去，太影响我玩游戏的正常流程了！现在我对她是忍无可忍！结果拿到店里去修，人家又劝我说不要换原装的东西。现在最为关键的问题就是这很影响我的娱乐活动，所以很想求解。到底有没有什么好的解决办法啊?

2、接下来是关于PS2的问题，我的机器型号是什么具体记不得了，反正她是薄版的，就是PS2后期出的那种薄的，也不是前几年出的那个版本。（呼呼　这下你应该知道是什么版本了吧？）我把刻录的盘丢进去读，打死读不出来。然后我以为是游戏光盘没有刻好，又拿给帮忙刻盘那人去读盘，结果是读得出来的。然后又拿到别人的店里去试，也能读出来。唯独在我的PS2上就是打死也读不出来。求解啊！店上的人也无解，说我盘没放好，不可能我3张盘都没放好读吧？求解！万能的龙哥求解啊！拜托了！

3、唔，还是关于PSP2000的问题，不知是UMD的问题，还是光驱的问题。（PS：貌似我的光驱确实有点问题，但还

不影响我读其他的UMD光盘。）我在读其他的游戏盘的时候，PSP运行都很正常。但是唯独在玩《最终幻想 核心危机》的时候，在开头CG完了以后，就黑屏了。然后就听见嘎吱嘎吱的读盘声，好恐怖！简直就是在刮盘子一样。然后我就只能取出UMD，再也没敢放进机器了。求解啊，到底是什么问题呀？求解！

万能的龙哥啊！一定要给答案啊！小妹在此跪谢！

（四川 王佳婧）

A 龙哥终于看到女读者的来信了，心中立马泛起了无限的涟漪，这会儿正压制着十二分的激动而强行保持着理智回答这些问题。

1、游戏主机其实还是很忌讳经常被摔的，从你的情况来看，应该是按键部分有了损毁才会造成你所说的“窜键”的情况。最好的解决办法就是能拿到专业的电玩店去让维修人员换一下。我想你去的电玩店之所以劝你不用换原装的按键配件是因为现在国内厂家所生产PSP周边的技术已经比较完善了，而且日本原产的配件在国内不是很常见，价钱也相对较高，所以换一套国产的配件也是个不错的选择，没有必要非要追求所谓的“原装”；

2、PS2后期的超薄版本是九万系列，之前所出的超薄版本是七万系列（这下你应该大体知道你的薄版机器大体是什么序列的了吧）。PS2读不出盘，最可能的症结所在估计就是在光头了。第一、有可能是你的光头长时间没有清洁，灰尘积攒过多所造成的读盘不能；第二、可能是你的机器光头老化所造成的读盘不能，虽说PS2很结实，不会轻易出问题，但是光头部位可是它的易损易耗脆弱点，所以大家一定要注意保养。



↑在PS2后期索尼所公布的九万系与之前七万系最大的不同就是采用了电源内置的设计理念。

3、既然你的小P在读其他游戏盘的时候没有问题，那么就基本可以排除是PSP光驱的问题了。由此可以得出，造成这种刮盘情况最大的可能就是你的《最终幻想 核心危机》游戏盘出现了问题，也就是说你所听到的刮盘声应该是UMD光盘和它外面的塑料壳互相刮蹭而造成的，所以只要你调整一下光盘应该就可以解决了。不过UMD的调整对于平时很少亲自动手的玩家还是具有相当的难度的，求助游戏店应该是个不错的选择。



龙哥，虽然我知道最近都快出356了，不够我还是一直在玩《大蛇无双 魔王再临》，我只有一台Xbox 360，但是玩这游戏的时候画面拖慢现象很严重，这是因为我玩破解的原因吗？还有在这个游戏中的赤兔应该怎么刷啊？另外，《大蛇无双Z》有Xbox 360版本的吗？谢谢。

（腾讯网友）



Xbox 360版本《大蛇无双 魔王再临》游戏运行缓慢的问题是确实存在的，不是玩破解的问题，和主机也没有关系。对于游戏关卡的拖慢问题，光荣给出的官方解释是BOSS的特技让画面变慢，至于其他关卡的拖慢问题，则就是游戏程序自己的问题了。所以说光荣此次将《大蛇无双 魔王再临》搬给Xbox 360的移植诚意实在是……

《大蛇无双 魔王再临》中刷马的问题还是和之前的354等无双系列作品有区别的，主要是靠装备特殊技能中的“马术强化”来实现，当你的这一特技数值得到10的时候，当官卡开始时如果你选择的是三国人物，那么就会骑乘赤兔开始，如果你选择的是战国人物，则骑乘松风开始。一下是各个武将“马术强化”技能练成表：



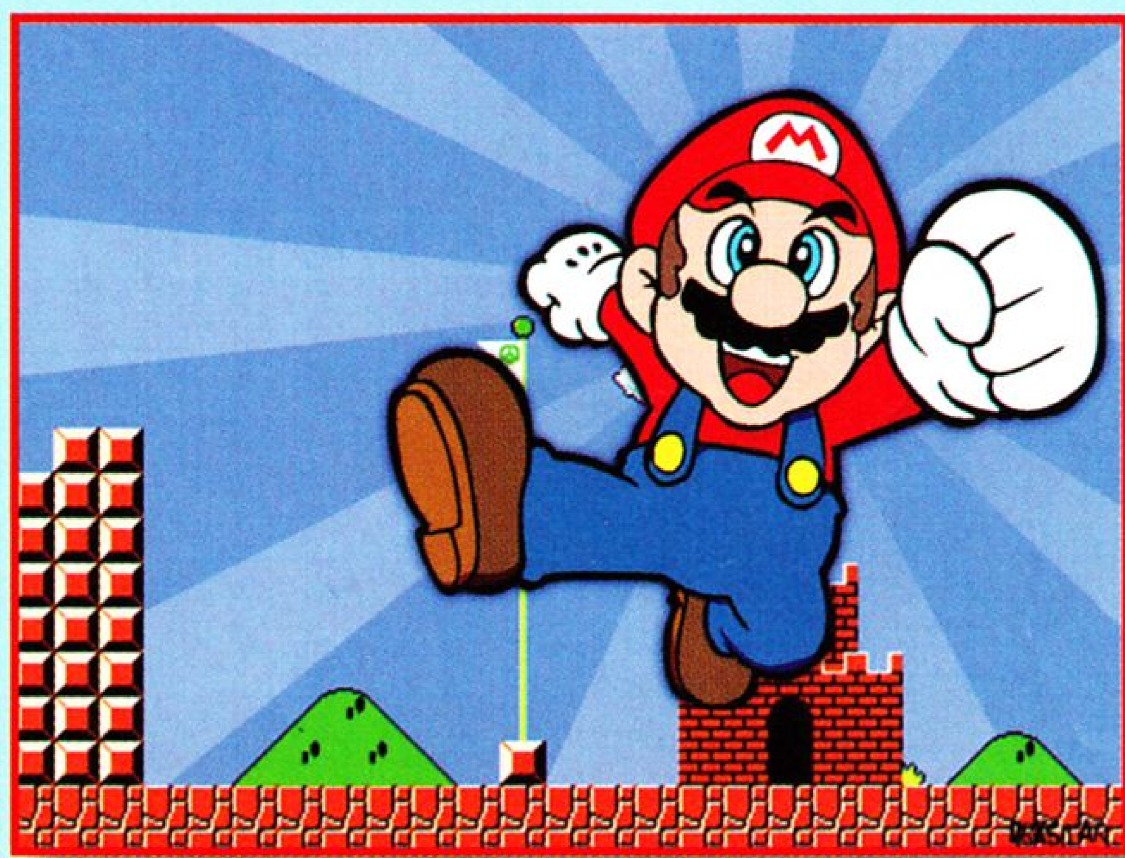
↑《大蛇无双》这种关公战秦琼式的乱斗创意是在之前系列作品中前所未有的，不过光荣将此移植给Xbox 360平台的诚意实在是值得探讨啊。

马术强化

张辽1	50人击破
明智光秀1	50人击破
岛津义弘1	50人击破
德川家康1	50人击破
太公望1	3武将击破
前田庆次2	体力30%以上维持，70人击破
今川义元2	体力30%以上维持，70人击破
关羽2	无双未使用，体力30%以上维持，70人击破
伏羲2	70人+3武将击破
前田利家2	70人+3武将击破
马超3	无双未使用，战斗开始10分以内100人击破
吕布3	无双未使用，战斗开始10分以内100人击破
源义经3	无双未使用，战斗开始10分以内100人击破
刘备3	无双未使用，体力50%以上维持，3武将击破
加拉夏3	无双未使用，体力50%以上维持，100人击破

龙哥讲笑话：

25年前，有一个意大利男人出现在世人的视线中。他的一生都在追求金钱、权力和女人。在这条路上，他一次又一次证明了自己是同领域中最强的男人。他名利双收，他傲视群雄，他是我们的偶像。他的名字叫---马里奥。



无双乱舞 尽显英雄本色

□文／宇多田



故事模式关卡履历

蜀

关卡	操作武将
黄巾の乱·前編	刘备
黄巾の乱·後編	刘备
反董卓連合·前編	関羽
反董卓連合·後編	関羽
徐州の戦い	张飞
下邳の戦い	関羽
官渡の戦い	赵云
新野の戦い	张飞
長坂の戦い·前編	赵云
長坂の戦い·後編	张飞
赤壁の戦い·前編	赵云
赤壁の戦い·後編	関羽
雒城の戦い	庞统
成都の戦い	诸葛亮
定軍山の戦い	黄忠
樊城の戦い·前編	関羽
樊城の戦い·後編	関索
夷陵の戦い·前編	赵云
夷陵の戦い·後編	诸葛亮
天水の戦い	诸葛亮
五丈原の戦い·前編	姜维
五丈原の戦い·後編	姜维

吴

关卡	操作武将
黄巾の乱·前編	孙坚
黄巾の乱·後編	孙坚
涼州討伐	孙策
区星の乱	孙権
反董卓連合·前編	孙坚
反董卓連合·後編	孙坚
荊州の戦い	孙策
呉郡の戦い·前編	周瑜
呉郡の戦い·後編	孙策
寿春の戦い	孙尚香
許昌急襲?前編	孙策
許昌急襲?後編	孙権
夏口の戦い	孙権
赤壁の戦い·前編	周瑜
赤壁の戦い·後編	黄盖
南郡の戦い	甘宁
合肥の戦い·前編	甘宁
合肥の戦い·後編	凌统
樊城の戦い·前編	陆逊
樊城の戦い·後編	吕蒙
夷陵の戦い·前編	陆逊
夷陵の戦い·後編	陆逊
洞口の戦い·前編	孙権
洞口の戦い·後編	孙権

魏

关卡	操作武将
黄巾の乱·前編	夏侯惇
黄巾の乱·後編	夏侯惇
董卓の罠	曹操
反董卓連合·前編	夏侯渊
反董卓連合·後編	夏侯渊
兗州の戦い	典韦
徐州の戦い·前編	许褚
徐州の戦い·後編	许褚
宛城の戦い·前編	典韦
宛城の戦い·後編	曹操
下邳の戦い	夏侯惇
官渡の戦い·前編	曹丕
官渡の戦い·後編	曹丕
長坂の戦い	张辽
赤壁の戦い·前編	许褚
赤壁の戦い·後編	曹操
潼関の戦い	贾诩
陽平関の戦い	夏侯渊
合肥の戦い·前編	张辽
合肥の戦い·後編	张辽
定軍山の戦い·前編	夏侯渊
定軍山の戦い·後編	张郃
樊城の戦い·前編	夏侯惇
樊城の戦い·後編	夏侯惇

晋

关卡	操作武将
公孫淵の乱	司马懿
蜀討伐戦	司马昭
正始の変	司马懿
蜀撃退戦	司马师
王淩の乱	司马懿
東興の戦い·前編	诸葛诞
東興の戦い·後編	王元姫
合肥新城の戦い	司马师
第二次蜀撃退戦·前編	郭淮
第二次蜀撃退戦·後編	邓艾
司馬師襲撃	司马昭
毌丘倹·文欽の乱·前編	司马师
毌丘倹·文欽の乱·後編	司马师
第三次蜀撃退戦	司马昭
第四次蜀撃退戦·前編	锺会
第四次蜀撃退戦·後編	邓艾
諸葛誕の乱·前編	司马昭
諸葛誕の乱·後編	司马昭
皇帝蜂起	司马昭
成都攻略戦·前編	锺会
成都攻略戦·中編	邓艾
成都攻略戦·後編	司马昭

全武将出现条件

武将名	出现方法
曹操	初期/曹操列伝：汉帝护卫戦通关后
夏侯惇	初期/夏侯惇列伝：国难扫讨戦通关后
许褚	徐州の戦い通关后/许褚列伝：潼関攻防戦通关后
典韦	宛城の戦い通关后/典韦列伝：宛城脱出戦通关后
徐晃	徐晃列伝：铜雀武芸大会通关后
张郃	定军山の戦い通关后/张郃列伝：舞踏团选拔戦通关后
甄姫	甄姫列伝：曹丕救出戦通关后
张辽	长坂の戦い通关后/张辽列伝：赤壁退却戦通关后
曹仁	曹仁列伝：樊城决死戦通关后
夏侯渊	反董卓连合・前编通关后/夏侯渊列伝：定军山防卫戦通关后
曹丕	官渡の戦い通关后/曹丕列伝：呉讨伐戦通关后
蔡文姫	蔡文姫列伝：恩人救援戦通关后
贾诩	潼関の戦い通关后/贾诩列伝：宛城知谋戦通关后
孙坚	初期/孙坚列伝：刘表讨伐戦通关后
孙策	凉州讨伐通关后/孙策列伝：许昌急袭戦通关后
孙権	区星の乱通关后/孙権列伝：天下统一戦通关后
孙尚香	初期/孙尚香列伝：夫妇爱証明戦通关后
周瑜	呉郡の戦い通关后/周瑜列伝：后难断絶戦通关后
吕蒙	樊城の戦い・后编通关后/吕蒙列伝：知略探求戦通关后
陆逊	樊城の戦い・前编通关后/陆逊列伝：呉魏最终决戦通关后
黄盖	赤壁の戦い・后编通关后/黄盖列伝：古强者大乱戦通关后
周泰	周泰列伝：夷陵防卫戦通关后
太史慈	太史慈列伝：合肥の夜戦通关后
甘宁	南郡の戦い通关后/甘宁列伝：夷陵撤退戦通关后
大乔	大乔列伝：干吉讨伐戦通关后
小乔	小乔列伝：曹丕成败戦通关后
凌统	合肥の戦い・后编通关后/凌统列伝：合肥共闘戦通关后
丁奉	丁奉列伝：东兴防卫戦通关后
练师	练师列伝：孙権护卫戦通关后
刘备	初期/刘备列伝：乱世决着戦通关后
赵云	官渡の戦い通关后/赵云列伝：箕谷撤退戦通关后
関羽	反董卓连合・后编通关后/関羽列伝：麦城の戦い通关后
张飞	徐州の戦い通关后/张飞列伝：若武者锻錬戦通关后
诸葛亮	成都の戦い通关后/诸葛亮列伝：神算相克戦通关后
月英	月英列伝：五丈原代理戦通关后
姜维	五丈原の戦い・前编通关后/姜维列伝：北伐最终戦通关后
庞统	雒城の戦い通关后/庞统列伝：凤雏卧龙共闘戦通关后
马超	马超列伝：葭萌関の戦い通关后
黄忠	定军山の戦い通关后/黄忠列伝：夷陵突撃戦通关后
魏延	魏延列伝：益州攻略戦通关后
関平	関平列伝：麦城突破戦通关后
星彩	星彩列伝：三国统一戦通关后
刘禅	刘禅列伝：成都防卫戦通关后
马岱	马岱列伝：祁山の戦い通关后
鲍三娘	初期/鲍三娘列伝：平和夺回戦通关后
関索	樊城の戦い・后编通关后/関索列伝：蜀魏最终决戦通关后
司马懿	初期/司马懿列伝：神算相克戦通关后
司马师	蜀撃退戦通关后/司马师列伝：蜀歼灭戦通关后
司马昭	初期/司马昭列伝：先人教训戦通关后
王元姫	东兴の戦い・后编通关后/王元姫列伝：锺会の乱通关后
夏侯霸	夏侯霸列伝：魏讨伐戦通关后
锺会	第四次蜀撃退戦・前编通关后/锺会列伝：天下夺取戦通关后
诸葛诞	东兴の戦い・前编通关后/诸葛诞列伝：魏国夺还戦通关后
邓艾	第二次蜀撃退戦・后编通关后/邓艾列伝：锺会の乱通关后
郭淮	第二次蜀撃退戦・前编通关后/郭淮列伝：鉄笼山の戦い通关后
董卓	董卓列伝：洛阳无援戦通关后
袁绍	袁绍列伝：官渡総力戦通关后
张角	张角列伝：天意布教戦通关后
吕布	吕布列伝：鬼神无双戦通关后
貂蝉	貂蝉列伝：美女乱舞戦通关后
孟获	孟获列伝：南中王报恩戦通关后
祝融	初期/祝融列伝：北伐援护戦通关后



支援兽一览

名称	类型	移动速度	突破力	攻击力	入手方法	说明
黑鹿毛	骑乘型	210	10		行商人：3000	
芦毛	骑乘型	190	10		行商人：3000	
栗毛	骑乘型	180	10		行商人：3000	
粕毛	骑乘型	200	10		行商人：3000	
絶影	骑乘型	220	20		乱世群狼戦通关后入手	不落马
的卢	骑乘型	220	20		乱世猛将戦通关后入手	游泳加速
赤兎马	骑乘型	260	100		三国无双戦通关后入手	速度最快
象	骑乘型	180	200		行商人：20000	
虎	支援型			240	行商人：20000	
狼	支援型			220	行商人：20000	
熊猫	支援型			160	行商人：20000	回复
熊	骑乘型	180	100		行商人：20000	
鹰	支援型			180	行商人：20000	



全武将五围界限值

武将名	体力	攻击	防御	力	速度
曹操	847	846	860	30	40
夏侯惇	864	864	874	50	20
许褚	885	882	858	60	10
典韦	874	874	874	50	20
徐晃	863	860	868	40	30
张郃	834	856	844	30	40
甄姬	832	832	828	20	50
张辽	855	862	882	40	30
曹仁	857	852	888	50	20
夏侯渊	868	858	862	40	30
曹丕	849	842	868	30	40
蔡文姬	836	828	832	30	40
贾诩	840	834	852	20	50
孙坚	848	868	876	40	30
孙策	861	872	864	40	30
孙権	856	842	850	30	40
孙尚香	828	840	832	30	40
周瑜	854	854	846	20	50
吕蒙	851	858	854	40	30
陆逊	845	844	840	20	50
黄盖	878	848	880	40	30
周泰	867	860	866	30	40
太史慈	870	872	884	30	40
甘宁	853	878	860	30	40
大乔	836	828	832	10	60
小乔	836	828	832	0	70
凌统	838	838	842	30	40
丁奉	867	858	866	50	20
练师	828	832	832	30	40
刘备	850	848	872	30	40
関羽	872	880	872	40	30
张飞	876	884	862	60	10
赵云	862	866	876	40	30
诸葛亮	840	834	852	20	50
马超	866	876	862	50	20
黄忠	856	862	864	30	40
魏延	860	858	878	40	30
関平	858	850	836	60	10
庞统	844	838	856	20	50
月英	839	840	838	30	40
姜维	862	866	876	30	40
刘禅	850	828	872	30	40
星彩	828	840	832	30	40
马岱	866	862	862	40	30
関索	858	850	836	30	40
鲍三娘	847	846	860	30	40
司马懿	842	836	846	20	50
司马师	847	846	860	30	40
司马昭	847	846	860	40	30
王元姬	832	846	828	10	60
夏侯霸	868	858	862	60	10
锺会	840	844	852	10	60
诸葛诞	840	834	852	20	50
邓艾	870	848	884	50	20
郭淮	840	856	852	50	20
董卓	882	870	848	50	20
袁绍	852	850	854	40	30
张角	843	852	834	20	50
吕布	888	888	886	70	0
貂蝉	830	830	830	10	60
孟获	888	884	878	60	10
祝融	828	856	832	30	40

修学士问题

简单

问题	答案
诸葛亮被称为卧龙，那谁被称为凤雏	庞统
关羽死后什么行业喜欢祭拜他	商业买卖
谁给关羽起了美髯公的称呼	献帝
关羽的美髯有多长	二尺
荆州之战谁和关羽一起战败被杀	关平
被称为黄巾贼的反乱军与官兵的战役是	黄巾之乱
黄巾军的残党中有一位活到了蜀国灭亡之后	廖化
苍天已死黄天当立中的苍天指的是什么	汉
张角张氏三兄弟中谁最后死的	张宝
黄忠和魏延最开始的主公是谁	韩玄
没有当过皇帝的是谁	曹操
虎牢关之后董卓迁都到了哪里	长安
五丈原之战诸葛亮送给司马懿什么东西	女人的衣服
三国演义中谁身高最高	兀突骨
后汉最初的皇帝是谁	光武帝
三国历史为哪一国著作	中国
统一三国的是什么实力	晋
使用三尖刀的袁术麾下猛将是谁	纪灵
汜水关之战被关羽杀了的是谁	华雄
汜水关之战反董卓军先锋是谁	孙坚
诸葛亮攻略南中时以什么代替蛮人的头献祭泸水	馒头
虎牢关之战孙坚佩戴什么	红色的头巾
刘备死前和诸葛亮说谁不可重用	马谡
黄巾之乱之后刘备当县尉，为什么在朝廷派人来视察之后辞官	张飞打了官员
赤壁之战中诸葛亮需要借助什么风向以击败曹军	东南
诸葛亮发明的可以连发弓箭的武器叫什么	连弩
刘备五虎上将最晚加入的是谁	马超
刘禅小名叫什么	阿斗
士别三日当刮目相看说的是谁	吕蒙
被称为神医的谁	华佗
甄姬嫁于曹丕前曾经是谁的妻子	袁熙
下邳之战时关羽要曹操答应多少个条件才肯归降	3个
曹操大军讨伐宛城叛乱的张绣时路经某处军士们口渴，曹操以什么"望X止渴"名言来骗取将士们快速进军	梅
曹操病逝后紧接着是夏侯惇跟着一起走了，几乎同年一起去世的武将还有谁	张飞
刺杀董卓失败后逃亡的曹操得到谁的帮助，此人后来因不齿曹操的作为而弃他而逃后归顺于吕布	陈宫
刘备在反董卓联盟中以谁的部下参军	公孙瓒
曹操和曹仁的关系	从兄弟
哪一个名字曾经出现在曹、孙、马三个不同姓氏当中	休
曹操的养祖父是宦官曹腾，请问宦官是什么人	太监……你懂的
曹操收编了黄巾残党的精英命名叫什么	青州兵
江东名将孙坚为哪一个著名人士的后代	孙武
孙尚香武艺很好，她总携带的一种武器是什么	弓
张角的《太平要书》是谁相赠给他的	南华老仙
《三国演义》与《三国志》中父亲不一样的人是谁	夏侯楙
《三国演义》与《三国志》中字不一样的是谁	张飞
东汉末年除了天灾以外还有什么虫类带来过荒灾	蝗虫
袁术兵败逃亡时口渴，士兵没办法弄来水而用什么来代替以骗他说是蜜露	血水
反董卓联合的盟主是谁	袁绍
在《三国演义》中没有提到关索和鲍三娘，请问这部分出自什么书籍	花关索传
孙权第一次登场时，别人用什么形容他的腰	熊
刘备在新野驻扎时曾经对刘表感叹身体那一部分的肌肉松垮并且长肥肉了	腿
攻吴时助刘备出阵的蛮族之王，以弓射中甘宁项上人头，将其讨取的是谁	沙摩柯
刘备死的地方叫什么	白帝城
刘关张三兄弟结义的著名誓约叫什么	桃园结义
吕布和关羽的爱好	赤兔马
谁以母亲之命令,为了报答曾经相助的孔融而赶去北海解围	太史慈
贾诩去世时魏国君主是谁	曹丕
赤壁之战败北之后放走曹操的人是谁	关羽
曹操的长子是谁	曹昂
夏侯惇被射瞎的眼睛是哪只	左眼
以下谁不是曹操的直系亲属	曹秦

问题	答案
张绣夜袭曹操之后被曹操反击，投奔何处	刘表
以下曹丕孩子当中谁是甄姬之子	曹叡
刘备夸赵云"一身是X"	胆
江夏之战谁杀了凌操	甘宁
吕蒙、张昭、张紘、鲁肃、诸葛瑾、吕范、周鲂字中相同的字是什么	子
和周瑜断金之交的是谁	孙策
17岁的孙坚杀了什么一鸣惊人	海贼
诸葛亮的兄弟，被称为和驴马一样的人是谁	诸葛瑾
以下没有被孙策击破的是谁	陶谦
孙权长相怪异，他头发是什么颜色的	红色
孙坚被称为"江东之X"	虎
总是带着铃铛，之前是海贼的吴国猛将是谁	甘宁
魏延被称为有"XX之相"	反骨
蜀国被称为老当益壮的代名词的是谁	黄忠
关羽在荆州被围困的时候向刘封请求援军，是谁建议刘封不派援军的	孟达
诸葛亮抓过几次孟获	7次
北伐时诸葛亮给刘禅什么奏文	出师表
刘备让庞统当县令的时候，庞统每天都在干什么	喝酒
为了平定南中而做出"平蛮指掌图"交给诸葛亮的是谁	吕凯

普通

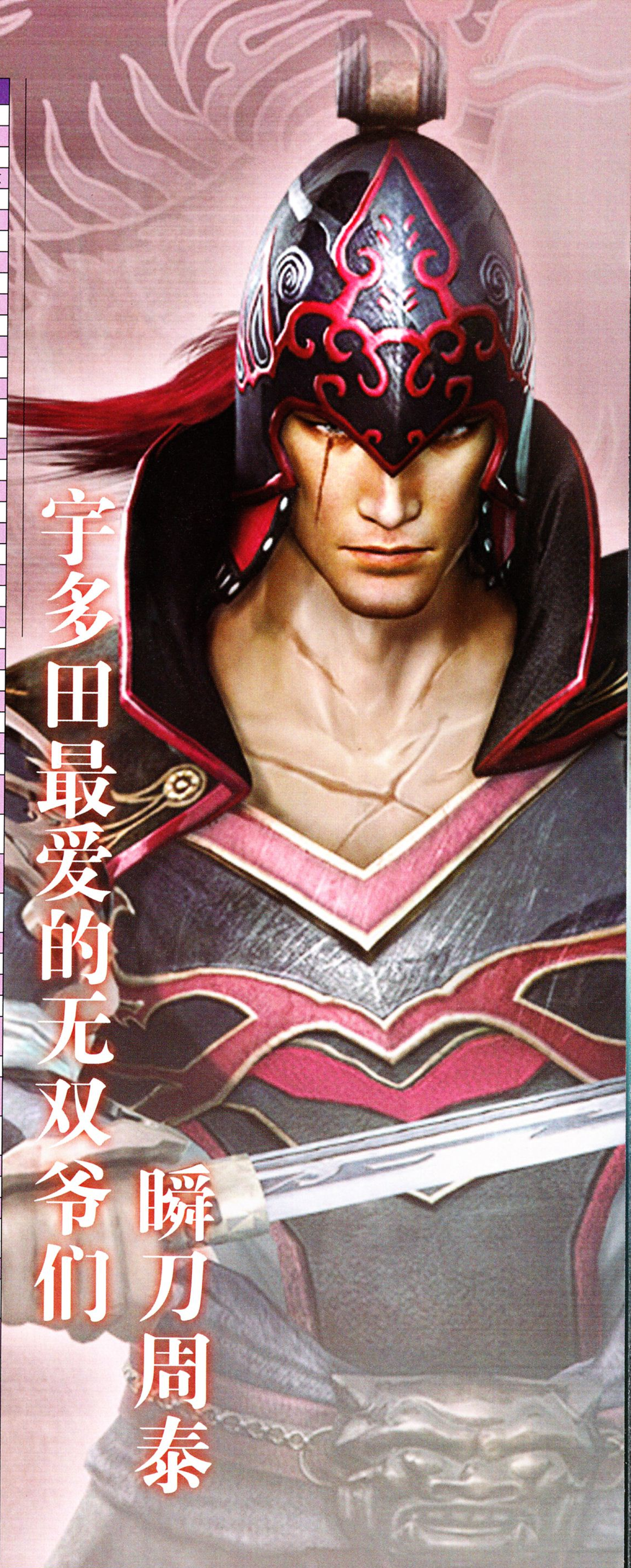
问题	答案
和张飞单挑时张飞问他认识自己不，他说名家之士不认得乡下屠夫	马超
最早追随刘备的人是谁	孙干
当吕布和刘备在徐州联合之际,荀彧向曹操献上什么计策以对付两人	二虎竞食
第一次上阵关羽杀掉的黄巾军将领是谁	程远志
第一次上阵张飞杀掉的黄巾军将领是谁	邓茂
白门楼杀了吕布后,曹操因爱惜张辽之才不舍得杀他,背后还有谁在为张辽求情	刘备
当刘备出兵去攻打袁术时，下邳的吕布从后袭击徐州，谁去和吕布谈判以保住刘备家眷	糜竺
拥有小霸王之称的人物	孙策
吕布被围下邳时曾经下过禁酒令,某天谁突然赠与吕布美酒而挨打	侯成
三国指的是哪三国	魏蜀吴
后汉末年在宫中胡作非为的高官要员	宦官
第一次登场之际以一回合即斩落崔勇之将	徐晃
蜀五虎将排位中谁居末席	赵云
诸葛亮在五丈原去世时是秋天,请问在正史中是旧历的哪一个月	八月
关羽渡江到北方找刘备而过五关后，在路上赤兔曾经被一名原黄巾兵将领偷走	裴元绍
诸葛亮临终前授予姜维的最后一本兵法书	兵法二十四编
关羽字云长,但起初他的字不是"云长"而是"长生"，请问后来在三国志演义中关羽的字被改写成什么	寿长
中国四大美人之一	貂蝉
甄姬是甄逸的第几个女儿	五女
用双脚张开弩的动作名为	蹶张
张济的妻子是	邹氏
张飞的女儿是	星彩
皇帝死后都有谥号,请问谁的谥号没被记载	刘禅(孝怀皇帝)
赤壁之战时,庞统所属的君主是谁	孙权
孙坚,孙策,周瑜3人中谁最长寿	孙坚
刘备称汉中王后,令谁充当汉中太守	魏延
魏,蜀,吴和晋(西晋)中最多皇帝的势力	魏
官渡之初,请问袁军那一位将领在白马斩杀了从吕布处投降过来的宋宪和魏续并且击退徐晃	颜良
吕布出身于并州,请问他的同乡是谁	李肃
张松读一回什么书籍后就能完整背诵	孟德新书
谁写信进谏袁术称帝	孙策
患上头风病的曹操寻找华佗完全根治之法,请问这种医疗方法	把头切开
诸葛一族继诸葛瑾出仕吴,魏蜀吴国成立后,哪一位诸葛族人出仕魏	诸葛均
官渡第二度交战时,谁是第二个背叛袁军投降魏军的袁氏将领	淳于琼
哪一个主君没参加过反董卓联盟	刘焉
有名的关羽刮骨取毒事件中,谁陪伴关羽下棋	马良
赤壁战役中,那一位魏军谋士曾经向曹操进言怀疑黄盖的投降乃诈降	程昱
著名的桃园结义是在谁家进行的	张飞
关羽接到刘备的下落后向曹操求去,那一位谋士曾对曹操进言提议斩杀关羽以除后患	程昱
被盛怒之下的曹操投狱的华佗编写的医术书	青囊书
华佗编写的青囊书在他去世后部分被烧了,请问还残存/保留下来的部分为	去势法
请问谁不曾当过黄巾贼	韩浩

问题	答案
袁术建国的国号	仲
诸葛亮讨伐南中时,由于地势所致导致不少将领患上脚部(脚气)疾病,请问诸葛亮用什么野草治疗这种疾病	芜菁
献帝暗中赐于董承的讨贼血诏中,那一位将领不曾在血诏名单中出现	韩遂
曹操25个儿子中谁的母亲只有他一子	曹昂
哪一位帝王是最年轻继承帝位	刘禅
看着自视聪明的儿子谁曾说道“他以后肯定不行”	诸葛瑾
庞统得子和谁相同	司马师
谁和公孙瓒同年去世	袁术
曹操宴请刘备时曾对他说了这一句“天下英雄当属你和我”导致刘备大荒弄丢了什么物品	箸
曹真的哪一个部下在诸葛亮北伐中中伏被魏延斩杀，该将领善用流星锤	王双
反董卓时期,部分联军将领的家眷都被董卓扣押，当董卓打算迁都时，谁的家眷大力反对迁都而被贬为庶民	荀 彧 的 叔 父
曹操之父曹嵩路经徐州时被陶谦的部下杀害，请问这名将领是谁	张闓
陶谦的部下在张飞留守徐州时劝他别喝酒误事结果被毒打的将领是谁	曹豹
刘备与刘璋第一次会面时,庞统曾经献计刺杀刘璋,请问拟定执行命令的将领的是谁	魏延
后汉时代,匈奴骑兵比汉朝骑兵强在他们的马具备了什么	马鞍
关羽归降曹操时,给刘备的信中画的暗号是	竹
哪一位将领不属于西园八校尉	刘焉
与刘备相同出身涿郡	简雍
官渡战时以懦弱为由评击田丰的是谁	刘备
三国演义一共有多少回	一百二十回
袁绍军师曾经给于张良、陈平劣评之谋士，此人在官渡之初献策不被采纳反而被谗言陷害入狱	田丰
那一位酒品恶劣之人曾颁布过如此的命令“如果我大醉时下达砍杀某人千万别执行命令”	孙权
当张鲁客军的庞德知晓曹军攻略汉中而请命出击，因曹操爱才而打算生擒庞德时，谁去当诱饵把庞德引到陷阱处	许褚
孙刘孙联姻中，刘备则派去当媒人和送聘礼的使者是谁	孙干
魏蜀吴三个势力的皇帝中谁在位的时间最长	刘禅
谁终其一生没当过丞相	张昭
合肥之战率领100兵士夜袭曹军大本营的甘宁以什么羽毛当记号装在头饰上	鵞鸟
三国正史编写者	陈寿
策划董卓暗杀计划，此人也是貂蝉之主	王允
劝说马超归顺刘备的是	李恢
鲁肃在哪里去世	陆口
随马腾入关一起被杀的是谁	马休
左慈在峨眉山的岩壁中获得什么书籍	遁甲天书
何进因妹何太后得宠而当上大将军，请问他之前是干什么的	卖肉的
谁从孙策手中获得当质品的玉玺为根据而称帝	袁术
长坂追击的魏军中谁遇上拦桥阻道的张飞时碍于其威势而不敢过桥	徐晃
荆州攻略时，这位归降的将领和赵云同姓、同乡和同年，此人甚至打算把兄嫂嫁给赵云而惹怒他并且被打	赵范
水鱼之交比喻两位形影不离，非常亲密的知己友人，请问在三国中比喻谁	刘备和诸葛亮
董卓废少帝立献帝后打算杀害少帝，请问谁执行此次刺杀计划	李儒
张辽最初的君主是	丁原
董卓迁都时镇守汜水关的将领	赵岑
进攻成都时刘备选择了庞统提出的上、中、下三策中的哪一个	中
庞统献上连环计后准备逃跑时被谁扯衣袖	徐庶
董卓迁都时,镇守汜水关的将领是	赵岑
为关羽复仇的吴讨伐战,以吴军大胜结束,在这场战役中没有死去的将领	黄权
哪一位后汉将领在董卓讨伐战后被罢官，后来董卓死后被李傕和郭汜召入宫当太仆以复兴朝政	朱儁
三国演义中诸葛亮曾经向谁抱怨“要把我当成牺牲品吗”	徐庶
官渡之战后期袁曹双方曾经有过一次有名武将之间的激战，当时第一战是张郃对张辽，那么第二战是谁对许褚	高览
董卓迁都时镇守汜水关的将领	赵岑
曹操攻略新野并入主荆州后下令原刘琮的部将蔡瑁和谁督领水师	张允
反董卓联合军时董卓曾经看上那一位诸侯的实力而以女嫁其子令他投奔过来	孙坚
陆逊在夷陵打破刘备后的追击途中误进诸葛亮布下的八阵图中几乎全灭，请问谁在此刻现身助他脱离险境	黄承彦
王平在魏当副将时曾经和谁意见不和导致他倒戈投降到蜀	徐晃
曹操被敕封魏王那么刘备被敕封的官阶为	汉中王
官渡前夕袁绍命令谁立檄文来诽谤曹操	陈琳
三国时代的细长型并且用来冲撞敌舰队的军船	蒙冲
哪个势力皇帝数量最多?	晋

困难

问题	答案
晋国在灭吴之后多少年灭亡	36年
谁在梦中都会杀人	曹操
下面谁是益州出身	蒋琬
袁绍被称为“四世三公”的名门，请问三公是指太尉、司空还有什么	司徒
谁把袁绍的两个儿子杀死并把人头献给了曹操	公孙康
袁尚配下武将吕旷的弟弟	吕翔
以下谁和孙策周瑜同年	杨修
张角是「天公将军」、张宝是「地公将军」，张梁是什么	人公将军
攻城时搭载折叠梯子的工具	云梯
五丈原中去世的诸葛亮被葬在什么地方	定军山
后汉书中十常侍有多少人	12
以下是中国四大名著的书	红楼梦
诸葛瞻的字	思远
诸葛亮在五丈原祈求延长多久生命	12年
在周瑜葬礼上诸葛亮放声大哭，谁看穿并讥讽他	庞统
出师表中没有提到的人名是谁	蒋琬
前汉时期被称为飞将军的是谁	李广
赤壁之战中用苦肉计成功叛变的是谁	黄盖
赤壁之战时周瑜的旧友来劝降，被周瑜用计谋反击的是	蒋干
曹操抓住关羽给他住的豪华的住处叫什么	春秋楼
曹操把刘表的孩子比喻成什么	猪狗
以下与袁绍有血缘的是	高干
以下没有接受华佗治疗的是	曹纯
谁的儿子娶了曹操的女儿	荀彧
以下谁和诸葛亮同乡	于吉
以下谁是马超的老婆	杨氏
以下谁在三国演义中最晚出场	黄忠
以下谁在三国演义中最晚活跃	姜维
以下哪个职务刘备没有干过	典军校尉
定军山交换俘虏，蜀国是陈式，魏国是谁	夏侯尚
董卓死后，谁因为哭董卓被关进牢房	蔡邕
孟获的弟弟是孟优，祝融的弟弟是谁	带来洞主
以下不是韩遂八部将的是谁	马铁
庞统的什么在魏国任职	弟弟
马岱是谁的儿子	马腾的哥哥
曹丕临死时把儿子托付给谁	王朗
程昱改名之前叫什么	程立
铜雀台落成之后谁没能参加弓赛	于禁
中国有句俗语叫“说XXXX到”	曹操
曹彰的偶像是谁	霍去病
濮阳之战吕布击败曹操，曹操骗吕布说“骑X色马的就是曹操”	黄
潼关之战于禁错杀了谁	李堪
以下谁是张昭之子	张承
以下孙坚武将谁最先战死	祖茂
周瑜的大儿子	周循
和曹仁女儿结婚的吴国武将	孙匡
吴国第三代皇帝	孙休
陆逊之前叫什么	陆议
赵云的两个儿子，哥哥是赵统、弟弟是谁	赵广
诸葛亮使用空城计的城家叫什么	西城
赵云单骑闯关为了搭救哪位夫人	甘夫人
长板桥之战时谁和刘备说赵云叛变了	糜芳
出师表中提到了危机之秋，请问秋这个字怎么读	とき
北伐之际因为输送粮食迟到而被诸葛亮责罚，为此叛变到了曹营的是谁	苟安
祝融武艺高强，以下谁输给过她	张嶷
关羽爱读的书	春秋左氏传
魏帝曹奂被司马炎夺位之后，流放到其他地方，拉着曹奂手哭的司马家一人是谁	司马孚
以下谁不是司马懿的兄弟	司马邺
都说司马懿的头可以旋转180度，被比喻为什么	狼头
文钦有两个儿子，哥哥是文鸯，弟弟是	文虎
晋国的名将羊祜的老婆是谁的女儿	夏侯霸
曹操夸奖荀彧是自己的张良，司马昭也这样夸奖过谁	钟会
司马师废曹芳立谁为新帝	曹髦
羊祜的母亲是谁的女儿	蔡邕
郭淮的老婆是谁的妹妹	王凌
灭吴国时晋国谁是皇帝	司马炎
晋国第二个皇帝司马衷老婆贾后为了排挤司马衷母亲一族而引发的晋国灭亡的战乱叫什么	八王之战
吴国第三代皇帝，讨伐孙綝的是谁	孙休
陆逊的外甥是谁	陆凯

修罗	
问题	答案
和刘备同年出生的是谁	吕岱
刘禅投降时姜维的部下气的砍什么东西	石头
哪本书里记载了木车流马是月英发明的	桂海虞冲志
正史三国志一共多少卷	65卷
赤壁之战前诸葛亮舌战群雄，以下谁是其中之一	张温
赤壁之战前的重要会议，谁因病没能参加	程普
八门金锁之阵中，以下哪个不是八门之一	黄门
以下钟会记载的书是	道论
以下钟会诸葛亮的书是	正义
以下谁不是蜀国的五虎上将	刘备
以下实际上和诸葛亮的上表文中死亡时间不同的是	赵云
以下不是曹丕四友的是	荀或
月英的父亲黄承彦的妻子是刘表配下哪位武将的姐姐	蔡瑁
江户时代德川吉宗的孙子松平定信读了后汉书里某人的专辑之后深受鼓舞，请问他读得是谁的传记	陈蕃
孙权对努力学习的吕蒙大家赞赏，这时候还有一个人在夸奖吕蒙，这个人是	蒋钦
以下不是张鲁手下武将的是谁	杨怀
以下谁是吕布的正妻	严氏
周瑜字什么	公瑾
刘封不是刘备的亲生儿子，他还有一个名字叫什么	寇封
传说貂蝉美貌如仙，什么东西都因此失去了光亮	月亮
吕布抓住了一个俘虏，要求交换财宝，这个俘虏是谁	夏侯惇
鲍三娘的墓在什么地方	四川
刘备死之前和谁说的话	赵云
蔡文姬被匈奴掳走之后被曹操救回来嫁给了谁	董纪
说与败军一起出征不吉利，而拒绝和刘备同行的人是谁	文丑
在上课的时候为了考研学生的注意力而在四周布置侍女的老师是谁	马融
以下谁没有被废帝	刘禅
马腾被曹操突然袭击，马岱化妆成什么逃跑了	商人
郑玄有一位学生服侍刘备，他是谁	孙乾
邓艾说即使土地再好没有水也不行，记载了水运灌溉的书是什么	济河论
在司马懿发起的“兵分五路剿灭蜀国”作战中，统帅进攻西平关10万大军，但得知马超镇守此处战意全失下令撤退的鲜卑国王是谁	轲比能
曹操拥立献帝“挟天子”时，东都洛阳已经尽成瓦砾，这时劝曹操将都城迁往曹军大本营许昌的人是谁	董昭
曹操死后，其子曹丕袭任魏王，随后秉承曹丕旨意侵入皇宫，迫使献帝禅位的40名官员中不包括谁	陈羣
曹操深怕死后墓穴遭不测，于是造了很多类似的假墓混淆视听，假墓的数量是多少	72个
下面的4个人都是曹操之子，但其母不同于他人的是谁	曹冲
孙权长女、全琮的妻子名字是什么	孙鲁班
孙权的夫人中，因为孙权之病疲于奔波而染疾卧床，最后被宫女绞杀的是谁	潘夫人
下列人中，娶孙策之女为妻的是谁	3个人都是
与孙尚香举办婚宴后，刘备察觉到异样而逃亡，孙权派出追兵，下面不在追兵之列的将领是谁	凌统
孙权与练师生了几个孩子	2人
镇守荆州的关羽在出征樊城前曾经做了一个梦，梦中咬住关羽脚趾不放的是什么野兽	黑猪
街亭之战诸葛亮挥泪斩了马谡，战中因为不同意马谡山上布阵劝荐后无果，最终采取了其他行动并且向诸葛亮报告的人是谁	王平
诸葛亮听闻一武将去世的消息后吐血昏倒并且因此染病，此武将是谁	张苞
刘备建蜀国称帝后，封诸葛亮为丞相，被封为司徒的是谁	许靖
刘封是刘备的养子，他原来的名字是什么	寇封
270年战乱四起，凉州一度陷落，后被晋国名将文鸳讨伐的鲜卑的首谋者是谁	秃髮树机能
吴国被灭时，晋国的皇帝是	司马炎
司马懿夺权后，担心会被清洗而逃亡蜀国，但他的孩子还留在了魏国，结果他们的孩子被怎样	流放
魏帝曹髦厌恶司马昭的专横，曾作诗《潜龙》，诗中自比无法腾飞的龙，司马昭被比作什么动物	鳗鱼和泥鳅
被喻为“蜀得其龙，吴得其虎，魏得其狗”的诸葛一族的魏将是?	诸葛诞
郑艾伐蜀虽然有功但又背负着反叛者的污名，他死后向司马炎谏言为郑艾平反的是谁	段灼
反乱的诸葛诞被司马昭发兵征讨，结果城破而死，诸葛诞据守的是哪座城市	寿春
司马懿最后的官职是什么	太傅
司马昭死后司马炎继任，迫使魏帝曹奂禅让，此事是在司马昭死后哪年进行的	同年
司马炎称帝后为了显示祖辈的威名，建立了7座庙宇，其中没有立庙的是谁	司马朗
司马氏一族几乎全部记载在《晋书》的列传中，只有一人被记载在《三国志》的《魏书》中此人是谁	司马朗



宇多田最爱的无双爷们
瞬刀周泰

DISSIDIA [duodecim] 012 FINAL FANTASY

□文 / 宇多田

PSP (PS Portable)	本刊译名：最终幻想 纷争012			2011年3月3日
	动作	SQUARE ENIX	6090日元	日语
	UMD	1人	1680MB	15岁以上

最近貌似有很多人都在玩本作，而这次分为“光明”和“混沌”两期的技能参考攻略也至此结束，本作在游戏的大系统上与前作没有太大的区别，不过改变还是看的件的，小熊本作等着买中文版，不过到现在还没有确定具体的发售日，之前买的《第三次生日》、《王国之心 梦中诞生最终混合版》以及刚刚入手的《最终幻想4完全合辑》中都附赠了本作人物的下载服装，不知道到时候中文版是否可以正常使用，要是只能对应日版游戏那我就泪目了……今年《最终幻想》系列应该井喷，大家可要做好心理准备才行。

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
痛みの触手	初期	地上	物理	60(30)	120
痛みの触手 コンボB		地上	物理		
痛みの触手 コンボC		地上	物理		
痛みの触手 コンボD		地上	魔法		
恨みの触手	13	地上	物理	60(30)	120
恨みの触手 コンボB		地上	物理		
恨みの触手 コンボC		地上	物理		
恨みの触手 コンボD		地上	魔法		
苦しみの触手	初期	空中	物理	60(30)	120
苦しみの触手 コンボB		空中	物理		
苦しみの触手 コンボC		空中	物理		
苦しみの触手 コンボD		空中	魔法		
蔑みの触手	27	空中	物理	60(30)	120
蔑みの触手 コンボB		空中	物理		
蔑みの触手 コンボC		空中	物理		
蔑みの触手 コンボD		空中	魔法		

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
高射式 波動砲	初期	地上	魔法	133	30(15)
広角式 波動砲	4	地上	魔法	117	30(15)
報復式 波動砲(地上)	19	地上	防御	防御失败时44 防御成功时96	30(15)
潜地式 波動砲	23	地上	魔法	117	30(15)
追尾式 波動砲	初期	地上	魔法	133	30(15)
波動球	初期	空中	魔法	103	30(15)
報復式 波動砲(空中)	31	空中	防御	防御失败时44 防御成功时96	30(15)
零式 波動砲	36	空中	魔法	攻击hit时168 攻击非hit时153	30(15)
乱打式 波動砲	初期	空中	魔法	140	30(15)



出自	最终幻想3	
LV100	攻击力	109
	防御力	111
可装备武器	ロッド 杖 投てき 棒	
可装备防具	手	腕輪
	头	帽子 髪飾り
	体	服 ローブ



出自	最终幻想1	
LV100	攻击力	111
	防御力	112
可装备武器	大剑 刀 槍 斧	
可装备防具	手	小手 大盾
	头	兜
	体	軽鎧 重鎧

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后）	MASTER AP
ラウンドエッジ	初期	地上	物理	30(15)	100
ランスバレット	8	地上	物理	30(15)	100
デスクロウ	初期	地上	物理	30(15)	100
ハイブリンガー	32	地上	物理	30(15)	100
サンガー(地上)	19	地上	魔法	30(15)	100
ツインソード	初期	空中	物理	30(15)	100
チェーンバンプ	初期	空中	物理	30(15)	100
バルディッシュ	4	空中	物理	30(15)	100
ツイストドリル	28	空中	物理	30(15)	100
サンガー(空中)	25	空中	魔法	30(15)	100
ラウンドエッジ	初期	地上	物理	30(15)	100

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后）	MASTER AP
じしん	初期	地上	物理	30(15)	130
ほのお(地上)	16	地上	魔法	30(15)	130
つなみ	36	地上	物理	30(15)	130
ほのお	初期	空中	魔法	30(15)	130
たつまき	12	空中	魔法	30(15)	130
フレアー	22	空中	物理	30(15)	130



出自	最终幻想2	
LV100	攻击力	110
	防御力	112
可装备武器	短剣 ロッド 杖 棒	
可装备防具	手	腕輪
	头	帽子 髪飾り 鉢巻き
	体	服 ローブ

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后）	MASTER AP
地雷	初期	地上	魔法	30(15)	80
雷の紋章	初期	地上	魔法	30(15)	100
スティックボム(地上)	9	地上	魔法	30(15)	100
ボムアタック	4	地上	物,魔	30(15)	100
光の紋章(地上)	24	地上	魔法	30(15)	100
機雷	初期	空中	魔法	30(15)	80
光の紋章(空中)	初期	空中	魔法	30(15)	100
スティックボム(空中)	32	空中	魔法	30(15)	100

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后）	MASTER AP
フレア(地上)	初期	地上	魔法	30(15)	130
いんせき(地上)	19	地上	魔法	30(15)	130
メランコリアの檻(地上)	13	地上	魔法	30(15)	130
フレア(空中)	初期	空中	魔法	30(15)	130
いんせき(空中)	36	空中	魔法	30(15)	130
メランコリアの檻(空中)	28	空中	魔法	30(15)	130



出自	最终幻想 纷争012	
LV100	攻击力	113
	防御力	114
可装备武器	大剑 斧 格闘	
可装备防具	手	小手 大盾
	头	兜
	体	重鎧

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后）	MASTER AP
咬牙	11	地上	物理	45(30)	120
猛攻	初期	地上	物理	45(30)	120
喷火	2	地上	魔法	45(30)	120
激昂	24	地上	魔法	45(30)	120
破击	初期	空中	物理	45(30)	120
钢腕	19	空中	魔法	45(30)	120
裂破	4	空中	物理	45(30)	120

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后）	MASTER AP
デウス・イラトゥス	8	地上		75(50)	120
クオ・ヴァアディス	初期	地上		75(50)	120
ヴィア・ドロローサ	22	地上		75(50)	120
ヴェントゥス・イレ	初期	空中		75(50)	120
リュクス・マグヌス	30	空中		5(50)	120
フラゴル・マクシムス	15	空中		75(50)	120

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
ライズウェイブ	初期	地上	魔法	30(15)	70
グレアハンド	13	地上	魔法	30(15)	40
迎撃システム(地上)	初期	地上	魔法	30(15)	120
グラビデフォース	初期	空中	魔法	30(15)	120
重力システム	28	空中	魔法	30(15)	50
浮遊システム	22	空中	魔法	30(15)	60
迎撃システム(空中)	初期	空中	魔法	30(15)	120

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
ナイトグロウ	初期	地上	魔法	30(15)	130
セクターレイ(地上)	9	地上	魔法	30(15)	150
ジェネシスロック	初期	空中	魔法	30(15)	130
セクターレイ(空中)	16	空中	魔法	30(15)	150
コズミックレイA	派生	地上	魔法	30(15)	130
コズミックレイB	派生	地上	魔法	30(15)	130
コズミックレイC	派生	空中	魔法	30(15)	130
コズミックレイD	派生	空中	魔法	30(15)	130



出自	最终幻想4	
LV100	攻击力	110
	防御力	112
可装备武器	大剣 槍 斧 ロッド	
可装备防具	手	盾 小手 大盾
	头	兜
	体	軽鎧 重鎧

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
磁場転換	初期/初期	空/地	物理	30(15)	120
ブラックホール	19/16	空/地	魔法	30(15)	120
しんくうは	3/2	空/地	魔法	30(15)	120
ハリケーン	29/27	空/地	魔法	30(15)	120
ソードダンス	11/8	空/地	物理	30(15)	120
シェルガード	20/22	空/地	防御	30(15)	80
プロテスガード	12/15	空/地	防御	30(15)	80
ターンガード	初期/初期	空/地	防御	30(15)	80
オールガード	33/31	空/地	防御	30(15)	80

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
デルタアタック	初期/初期	空/地	魔法	30(15)	130
アルマゲスト	25/23	空/地	魔法	30(15)	130
グランドクロス	6/4	空/地	魔法	30(15)	130
ミールストーム	39/35	空/地	魔法	30(15)	130



出自	最终幻想5	
LV100	攻击力	110
	防御力	113
可装备武器	剣 大剣 ロッド 杖	
可装备防具	手	盾 小手 大盾
	头	兜
	体	軽鎧 重鎧

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
コンボ(初段)	初期	地上	物理	20(10)	150
双竜脚(初段)	19	地上	物理	20(10)	150
空鳴拳(初段)	25	地上	物理	20(10)	150
タックル(初段)	29	地上	物理	20(10)	150
バニシュ	8	地上	魔法	30(15)	150
スピンアタック(初段)	初期	空中	物理	20(10)	150
バックハンドブロー(初段)	4	空中	物理	20(10)	150
乱撃(初段)	22	空中	物理	20(10)	150
短勁(初段)	33	空中	物理	20(10)	150
ホーリー	15	空中	魔法	30(15)	150
コンボ(2段目)	初期	両用	物理	10(5)	150
双竜脚(2段目)	19	両用	物理	10(5)	150
空鳴拳(2段目)	25	両用	物理	10(5)	150
タックル(2段目)	29	両用	物理	10(5)	150
スピンアタック(2段目)	初期	両用	物理	10(5)	150
バックハンドブロー(2段目)	4	両用	物理	10(5)	150
乱撃(2段目)	22	両用	物理	10(5)	150
短勁(2段目)	33	両用	物理	10(5)	150

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
夢想阿修羅拳	初期	地上	物理	30(15)	130
崑崙八象脚	12	地上	物理	40(20)	130
羅刹七星拳	初期	空中	物理	30(15)	130
バニシュガ	36	空中	物理	40(20)	130



出自	最终幻想11	
LV100	攻击力	109
	防御力	112
可装备武器	投てき 格闘 楽器 棒	
可装备防具	手	小刀 腕輪 小手
	头	帽子 髪飾り 鉢巻き
	体	服 軽鎧 胸当て



出自	最终幻想6	
LV100	攻击力	111
	防御力	110
可装备武器	短剣 ロッド 杖 楽器	
可装备防具	手	腕輪
	头	帽子 髪飾り 鉢巻き
	体	服 ローブ リボン

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
ファイア	初期	地上	魔法	30(15)	170
ブリザラ(地上)	4	地上	魔法	30(15)	100
ブリザドコンボ(地上)	初期	地上	魔法	30(15)	100
グラビガ	23	地上	魔法	30(15)	100
メテオ	32	地上	魔法	30(15)	100
ブリザドコンボ(空中)	16	空中	魔法	30(15)	100
ブリザラ(空中)	初期	空中	魔法	30(15)	100
サンダラ	初期	空中	魔法	30(15)	90
ホーリー	11	空中	魔法	30(15)	60
ホーリーコンボ	27	空中	不明	30(15)	60

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
フラッド	初期	地上	魔法	30(15)	130
トルネド(地上)	初期	地上	魔法	30(15)	130
トルネド(空中)	初期	空中	魔法	30(15)	130
メルトン	35	空中	魔法	30(15)	130
ファイガ	派生	地上	魔法	30(15)	130
アルテマ	派生	空中	魔法	30(15)	130



出自	最终幻想6	
LV100	攻击力	116
	防御力	110
可装备武器	ロッド 杖 楽器 棒	
可装备防具	手	腕輪
	头	帽子 髪飾り 鉢巻き リボン
	体	服 ローブ

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
くるくるブリザガ	25/23	空/地	魔法	30(15)	100
ばらばらブリザガ	11/8	空/地	魔法	30(15)	100
いろいろファイガ	3/2	空/地	魔法	30(15)	100
くねくねファイガ	初期/初期	空/地	魔法	30(15)	80
すくすくサンダガ	19/19	空/地	魔法	30(15)	80
あちこちサンダガ	初期/初期	空/地	魔法	30(15)	100
メテオ	33/32	空/地	魔法	30(15)	100
アルテマ	15/12	空/地	魔法	30(15)	100

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
はかいのつばさ	初期/初期	空/地	物理	30(15)	130
トライン	6/4	空/地	魔法	30(15)	130
ミッシング·ゼロ	39/35	空/地	魔法	30(15)	150
ハイパードライブ	28	地上	魔法	30(15)	130



出自	最终幻想7	
LV100	攻击力	110
	防御力	112
可装备武器	剣 大剣 刀 槍	
可装备防具	手	盾 腕輪 大盾
	头	帽子 兜
	体	服 軽鎧 胸当て

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
連斬り(地上)	初期	地上	物理	30(15)	100
ソニックブレイク	22	地上	物理	30(15)	120
クライムハザード	初期	地上	物理	30(15)	100
破晄撃	35	地上	魔法	30(15)	100
ファイア	15	地上	魔法	30(15)	80
ファイラ	18	地上	魔法	30(15)	80
ファイガ	31	地上	魔法	30(15)	80
連斬り(空中)	25	空中	物理	30(15)	100
スラッシュブロウ	初期	空中	物理	30(15)	220
空牙	初期	空中	物理	30(15)	100
月牙天昇	4	空中	物理	30(15)	100

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
凶斬り	初期	地上	物理	30(15)	130
メテオレイン(地上)	9	地上	魔法	30(15)	130
ブレイバー	初期	空中	物理	30(15)	130
メテオレイン(空中)	28	空中	魔法	30(15)	130
画竜点睛	派生	地上	物理	30(15)	130
超究武神覇斬 ver.5	派生	空中	物理	30(15)	150

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
なぎ払い	初期	地上	物理	30(15)	100
縮地	32	地上	物理	30(15)	100
シャドウフレア(地上)	初期	地上	魔法	30(15)	80
刹那	8	地上	物/魔	30(15)	80
居合い斬り	初期	空中	物理	30(15)	100
虚空	4	空中	物理	30(15)	100
神速	16	空中	物理	30(15)	100
シャドウフレア(空中)	24	空中	魔法	30(15)	80

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
八刀一閃(地上)	初期	地上	物理	30(15)	130
閃光(地上)	初期	地上	物理	30(15)	130
ブラックマテリア	28	地上	魔法	30(15)	150
獄門	初期	空中	物理	30(15)	130
八刀一閃(空中)	12	空中	物理	30(15)	130
閃光(空中)	20	空中	物理	30(15)	130
天照	36	空中	物理	30(15)	130



出自	最终幻想7	
LV100	攻击力	111
	防御力	111
可装备武器	大剣 刀	
可装备防具	手	盾 小手
	头	兜
	体	軽鎧 重鎧 胸当て

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
正常时					
センテンス(地上)	初期	地上	物理	20(10)	90
体当たり	4	地上	物理	20(10)	90
ジャッジマント	初期	空中	物理	20(10)	90
センテンス(空中)	8	空中	物理	20(10)	90
EX模式下					
アグレッサー	初期	地上	物理	20(10)	90
エアロ(地上)	初期	地上	魔法	20(10)	90
連続体当たり	25	地上	物理	20(10)	120
地裂斬	16	地上	物理	20(10)	120
ジャッジマント・マスター	初期	空中	物理	20(10)	120
エアロ(空中)	初期	空中	魔法	20(10)	90
集中突破	12	空中	物理	20(10)	90
二刀連斬	31	空中	物理	20(10)	90

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
正常时					
EXチャージ	初期	空/地	魔法	30(15)	150
EX模式下					
イノセンス(地上)	初期	地上	魔法	30(15)	120
エグゼクション	36	地上	物理	30(15)	120
ヘイトレッド	初期	空中	魔法	30(15)	120
イノセンス(空中)	20	空中	魔法	30(15)	120



出自	最终幻想12	
LV100	攻击力	108
	防御力	109
可装备武器	剣 短剣 大剣 斧 銃	
可装备防具	手	盾 小手 大盾
	头	兜
	体	軽鎧 重鎧

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
ストライクエナジー	6/初期	空/地	魔法	30(15)	100
スナッチショット	初期/13	空/地	魔法	30(15)	100
リングホーリー	初期/8	空/地	魔法	30(15)	100
スナッチブロー	22/3	空/地	魔法	30(15)	100
バーストエナジー	16/27	空/地	魔法	30(15)	100
リモートフレア	32/初期	空/地	魔法	30(15)	100

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
ホーリースター	11/初期	空/地	魔法	30(15)	130
フレアスター	初期/25	空/地	魔法	30(15)	130
アルテマ	36/29	空/地	魔法	30(15)	130
フォースシンフォニー	19	空中	魔法	30(15)	130



出自	最终幻想9	
LV100	攻击力	109
	防御力	111
可装备武器	短剣 ロッド 杖 棒	
可装备防具	手	腕輪
	头	帽子 髪飾り 鉢巻き
	体	服 ローブ 胸当て



出自	最终幻想10	
LV100	攻击力	110
	防御力	111
可装备武器	剣 短剣 投てき 格闘	
可装备防具	手	盾 腕輪
	头	帽子 兜 鉢巻き
	体	服 軽鎧 胸当て

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
ソニックバスター	初期	地上	物理	30(15)	110
ドッジ＆スピン(地上)	初期	地上	物理	30(15)	90
スフィアシュート	16	地上	物理	30(15)	90
ドッジ＆スロー(地上)	25	地上	物理	30(15)	40
ホップステップ(地上)	6	地上	物理	30(15)	110
ドッジ＆ラン(地上)	32	地上	物理	30(15)	40
フルスライド	3	空中	物理	30(15)	110
ホップステップ(空中)	初期	空中	物理	30(15)	110
ドッジ＆スロー(空中)	12	空中	物理	30(15)	90
ウイザーショット	初期	空中	物理	30(15)	90
ドッジ＆スピン(空中)	22	空中	物理	30(15)	50
ドッジ＆ラン(空中)	28	空中	物理	30(15)	40

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
スパイラルカット	初期	地上	物理	30(15)	130
エナジーレイン(地上)	19	地上	物理	30(15)	130
エナジーレイン(空中)	初期	空中	物理	30(15)	130
ジェクトシュート	36	空中	物理	30(15)	130
チャージ＆アサルト	9	空中	物理	30(15)	130
クイックトリックA	派生	地上	物理	30(15)	160
クイックトリックB	派生	地上	物理	30(15)	160
クイックトリックC	派生	地上	物理	30(15)	160
クイックトリックD	派生	空中	物理	30(15)	160
クイックトリックE	派生	空中	物理	30(15)	160
クイックトリックF	派生	空中	物理	30(15)	160



出自	最终幻想5	
LV100	攻击力	111
	防御力	111
可装备武器	剣 短剣 大剣 刀 槍 斧 投てき	
可装备防具	手	小刀 盾 小手 大盾
	头	兜
	体	軽鎧 重鎧 胸当て

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
双突き	4	地上	物理	30(15)	120
十文字斬り	初期	地上	物理	30(15)	100
扇風斬(地上)	24	地上	物理	30(15)	120
かまいたち	初期	地上	物理	30(15)	100
両刀薙ぎ	16	空中	物理	30(15)	120
ツバメ返し	初期	空中	物理	30(15)	100
扇風斬(空中)	32	空中	物理	30(15)	120
でんげき	初期	空中	物理	30(15)	120

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
デスクロー	初期	地上	物理	30(15)	130
ジャンプ	9	地上	物理	30(15)	130
ロケットパンチ	28	地上	物理	30(15)	130
ハリケーン	20	空中	物理	30(15)	130
つるぎのまい	初期	空中	物理	30(15)	130
ミサイル	36	空中	物理	30(15)	130



出自	最终幻想8	
LV100	攻击力	111
	防御力	109
可装备武器	短剣 ロッド 杖 投てき 楽器	
可装备防具	手	腕輪
	头	帽子 髪飾り 鉢巻き
	体	服 ローブ

勇气攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
騎士の剣	4/初期	空/地	魔法	30（15）	90
騎士の剣溜め	4/初期	空/地	魔法	30（15）	90
騎士の矢	初期/初期	空/地	魔法	30（15）	90
騎士の矢溜め	初期/初期	空/地	魔法	30（15）	90
騎士の斧	初期/11	空/地	魔法	30（15）	110
騎士の斧溜め	初期/11	空/地	魔法	30（15）	110
騎士の槍	32/22	空/地	魔法	30（15）	110
騎士の槍溜め	32/22	空/地	魔法	30（15）	110

HP攻击

技名	习得LV	空/地	类型	消费CP(MASTER后)	MASTER AP
ショックウェーブパルサー	19/初期	空/地	魔法	30(15)	130
アポカリプス	36/25	空/地	魔法	30(15)	130
グレートアトラクター	初期/15	空/地	魔法	30(15)	130
ヘル・ジャッジメント	29/8	空/地	魔法	30(15)	130

《孤岛危机2》末世求生指南

□文／肥皂

PS3 / X360	本刊译名：孤岛危机2			2011年3月22日
	第一人称射击	EA	59.95美元	美版
	蓝光/DVD	1人	720P	18岁以上

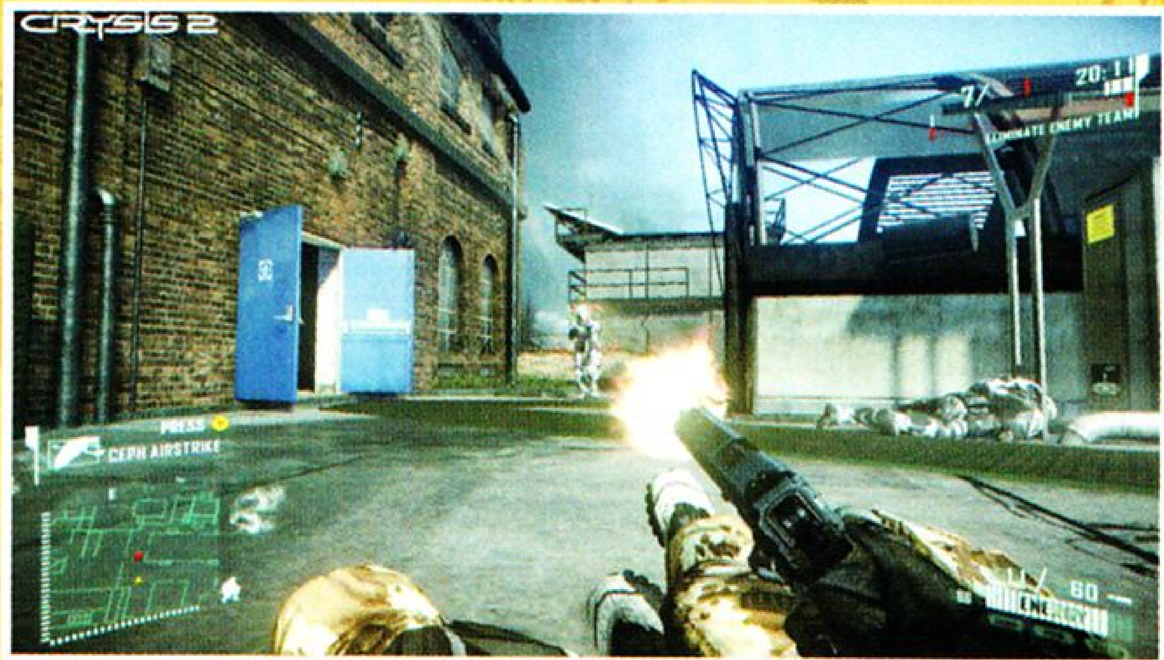
经过EA此前大规模的宣传轰炸，号称史上画面最强的《孤岛危机2》终于与广大玩家见面了，游戏在制作时采用了一代所使用引擎的升级版——Cry Engine 3所制作，这一引擎的强大表现力将会使游戏画面的细腻程度更上一层楼，并且《孤岛危机2》打破了由此前一代的PC独占，更是横跨Xbox360和PS3主机平台发售。对于这款游戏的质量是否过关，我想这应该是玩家们最为关心的问题，接下来我们就为大家简要评测一下《孤岛危机2》并附上游戏的系统攻略，希望能对大家有所帮助。





主要技能讲解

如果你之前玩过《孤岛危机》和《孤岛危机：弹头》的话，那么你对其中的纳米装甲战斗服(Nanosuit)一定印象深刻，只要穿上它玩家就能获得防弹、隐身等诸多“超能力”。现在，在《孤岛危机2》中Crytek又给我们带来了第二代新型纳米战斗服，全称“半自动增强战斗服：神经集成与人工智能伴侣”，缩写SECOND。那么接下来，就让我们一起进入游戏的精髓所在——纳米战斗服主要技能讲解。



按下LB我们会进入装甲模式，有短暂的无敌时间，按下RB键，我们就能进入隐身模式，实乃暗杀潜行之必备；长按A键可以发动蓄力跳跃，帮助我们进入常人无法企及的高度；按下右摇杆是快速冲刺，在此期间按下B键即可发动滑铲，或快速藏身在掩体后面，或直接攻击敌人；在画面出现提示时，我们还可以按下右摇杆发动大力踢踹障碍物。但玩家必须明确，所有技能的发动都是以游戏画面右下角所显示的战斗服能量为依托的，当能量消耗殆尽之时所有特技都将失效，所以玩家要仔细斟酌好发动技能的最佳时机。

在游戏中按下Select键就能进入战斗服、武器配置菜单，在这里我们可以进行各项技能的解锁和武器的随意搭配。各技能的解锁并没有先后顺序，只要玩家有足够的金钱就可以随意选择升级技能，在游戏中我们只能同时装备4个技能，菜单中高亮显示的就是我们目前所装备的技能。

以下为单机模式所以技能列表：

1.Threat Tracer：显示弹道
Proximity Alarm：周围有敌人靠近的时会自动发起警报
Cloak Tracker：识别周围隐身的外星人

2.Armor Enhance：开启加强装甲模式的能量消耗减少
Nano Recharge：战斗服能量加速回复
Deflection：敌人向你打出的子弹会有一定概率反弹回去

3.Mobility Enhance：进行冲刺时能量消耗速度降低
Air Friction：高空落地后迅速恢复行动能力，没有硬直
Air Stomp：高空跳落后按B键释放震荡波

4.Covert OPS：隐匿脚步声了，隐身暗杀爱好者必备
Tracker：显示敌人留下的脚印
Stealth Enhance：加速隐形技能的开启，并且降低能量消耗

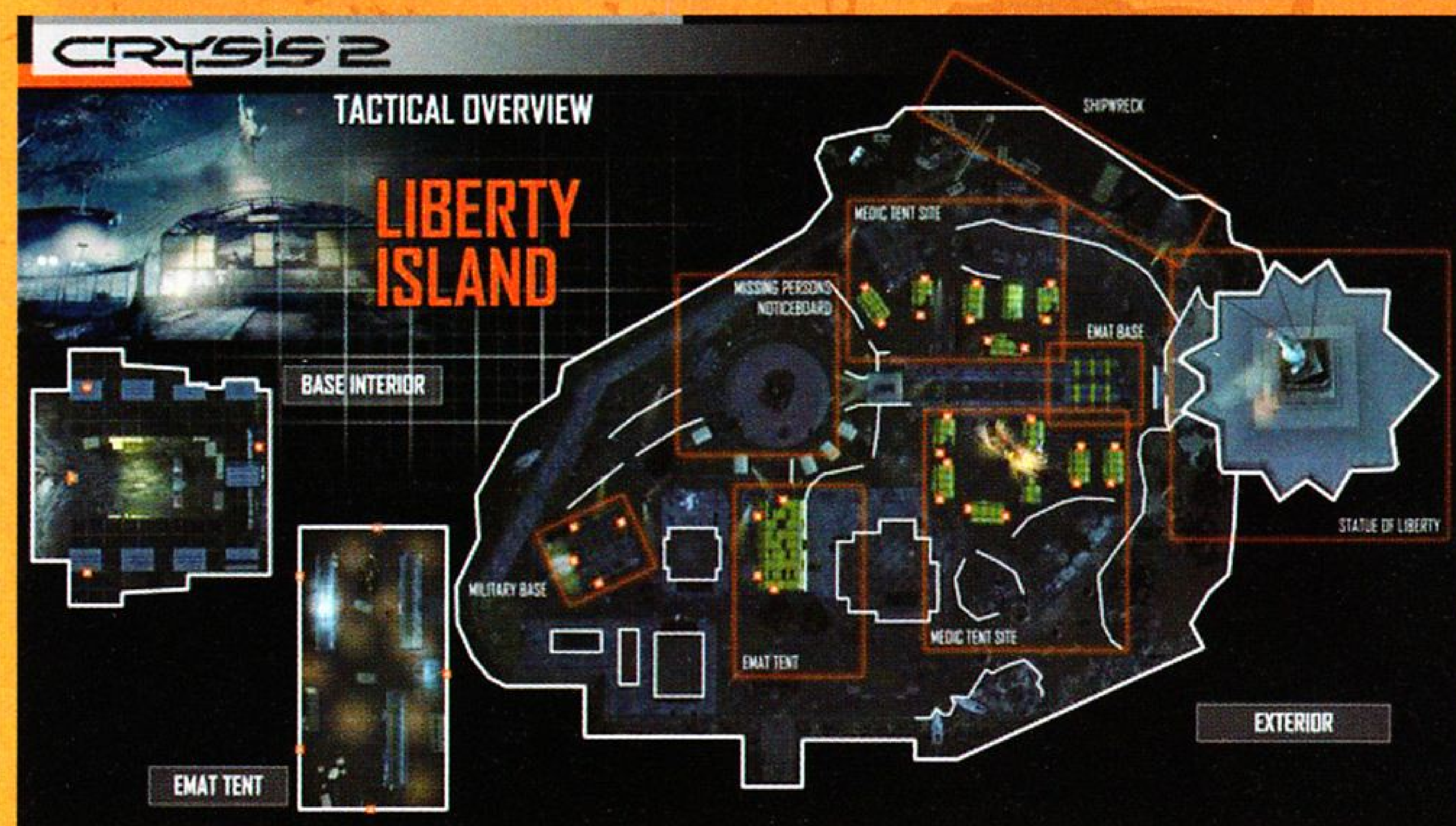
多人对战模式简介：

《孤单危机2》有着更为成熟的多人对战模式，其中不乏收录了很多眼下FPS类型游戏线上模式的热门要素，这也是其前作和外传所无法比拟的。比起之前，《孤岛危机2》的线上多人模式中囊括了新的Class组合，更多的多人作战模式，更加丰富的多人地图以及超过50种以上的军衔可供玩家升级。总之，《孤岛危机2》在多人对战模式上的之所诚意和相比之前的大幅度进化提高都是我们有目共睹的。接下来就让我们大致介绍一下《孤岛危机2》多人对战模式的种种相关吧。

目前已知多人地图概况简介

Liberty Island

此地图就是在举世闻名的自由女神像脚下了，确切的说是一个位于该处的避难所，地形平坦，没有制高点，因此不适宜狙击作战。但是因为是避难所的缘故，所以地图上有很多帐篷和内部空间，这是蹲坑党们的天堂。



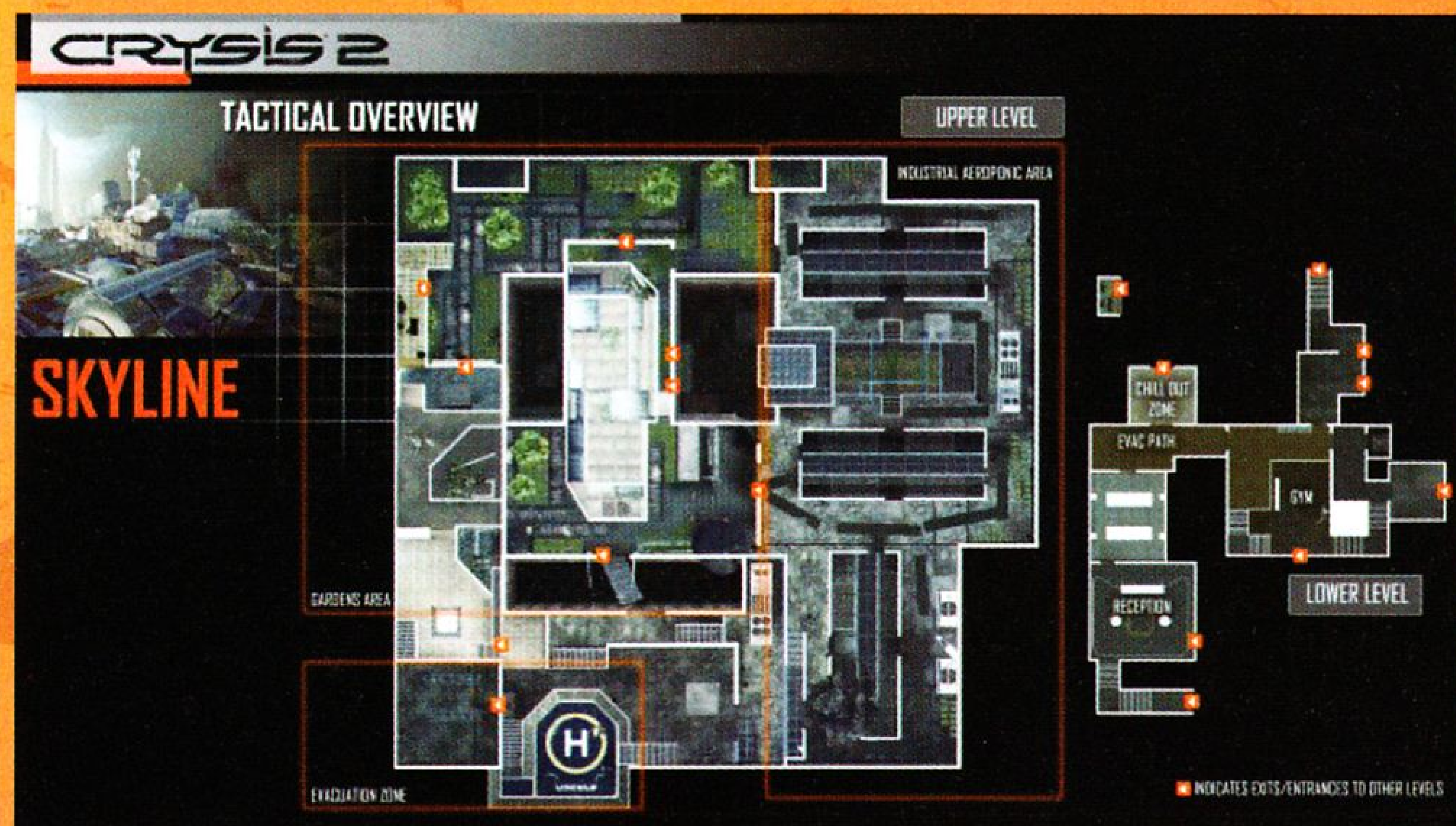
Light house

此地图由整座Roosevelt Island构成，在真实情况下，此岛屿位于纽约曼哈顿东侧，南北距离有3公里，岛屿面积约为0.6平方公里。此地图适合大型团战，不过各位玩家一定要多加小心狙击手的存在。



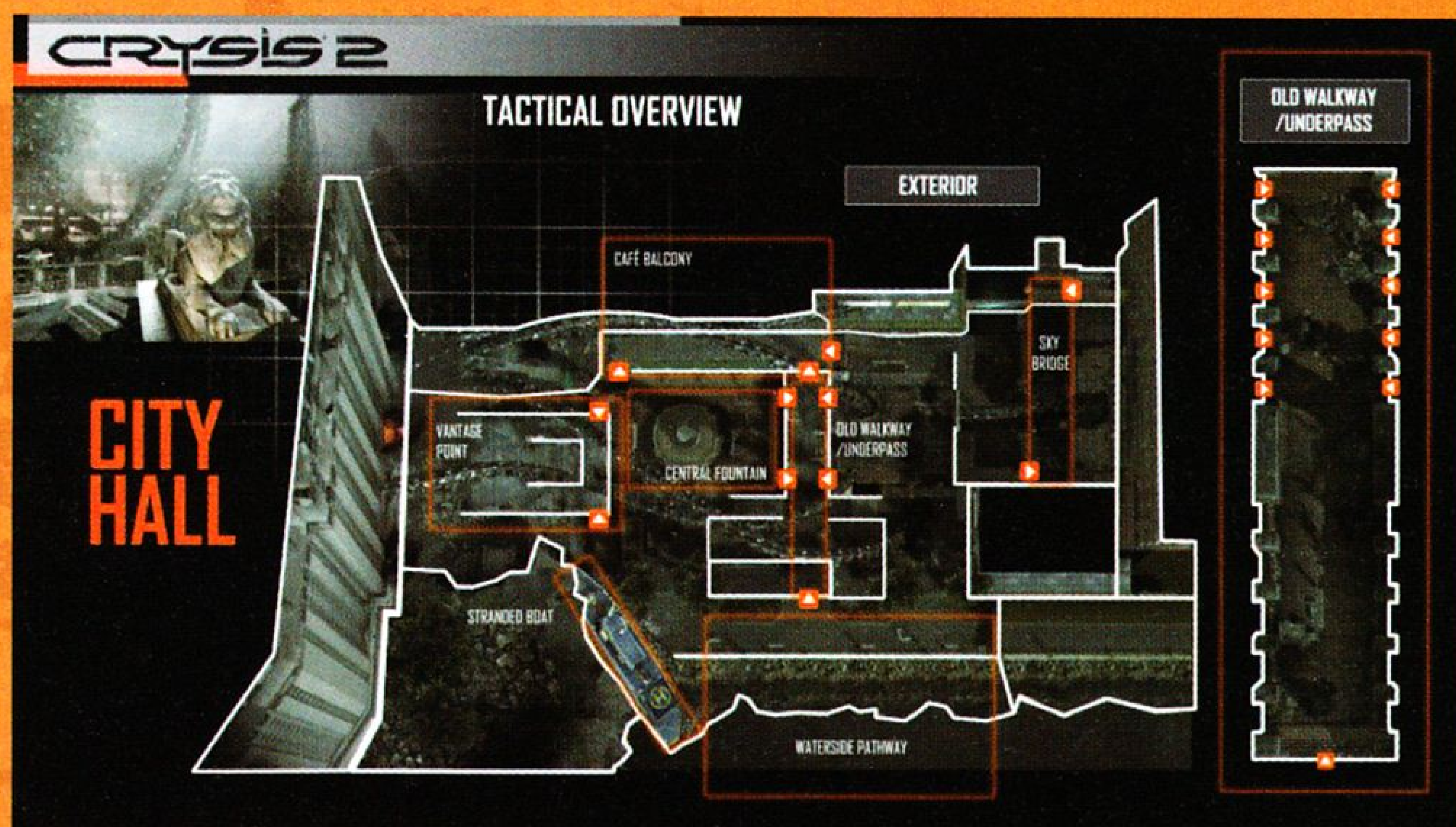
Skyline

顾名思义，此地图在高楼楼顶，温室房是整个地图的中心，也是个极具战略价值的制高点。



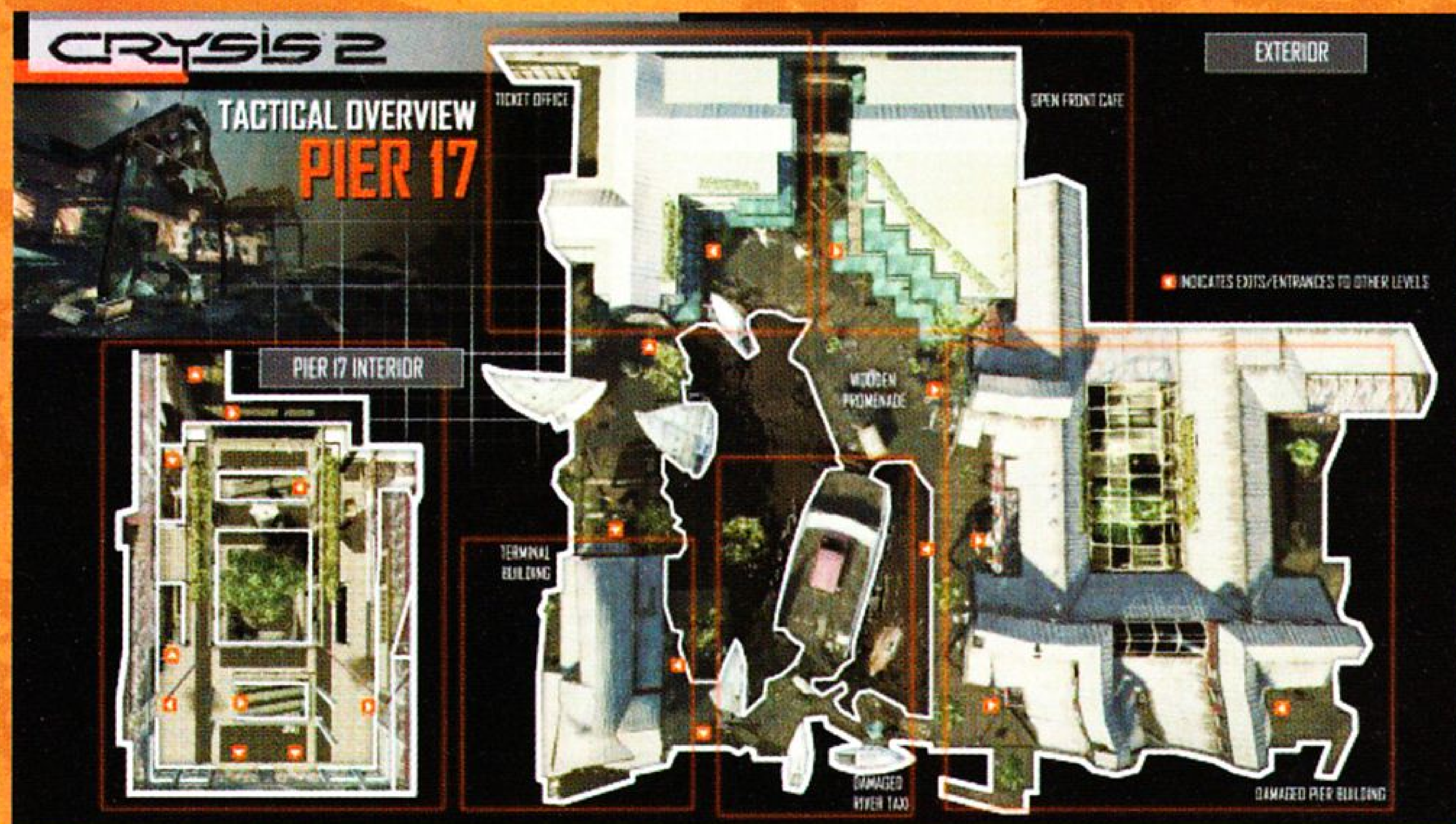
City Hall

纽约市的政治中心已经毁坏殆尽——被外星飞船破坏的满目疮痍。在这张地图中，摇摇欲坠的天桥是狙击手们绝佳的制高点，可以多加利用。



Pier 17

此地图由17号码头上已经被破坏为废墟的商场和即将倾覆与汪洋大海之中的渡船码头组成。地图的整体地形呈U型，所以多加利用隐身技能应该是个不错的选择。



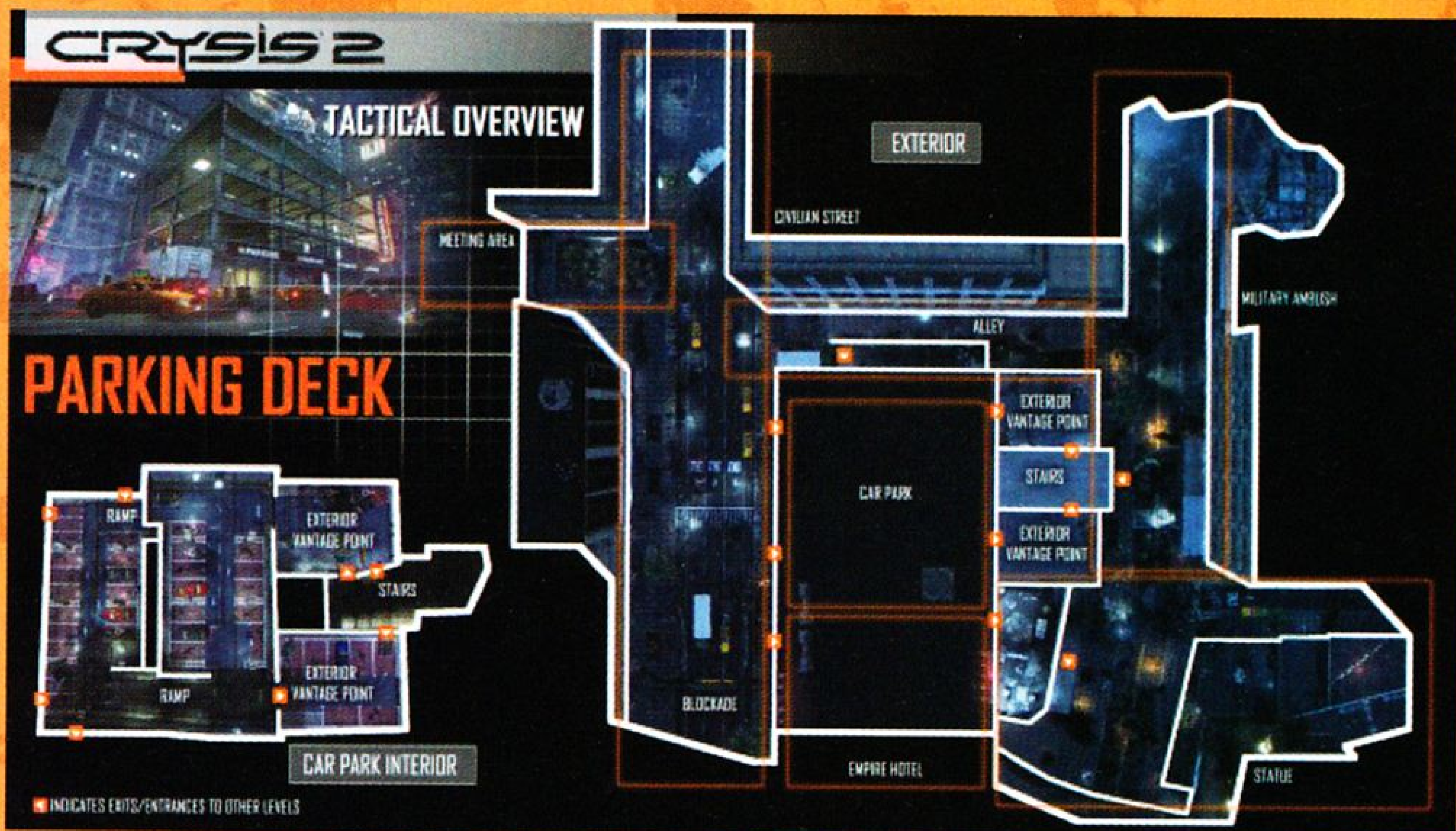
Downed Bird

此地图是外星飞船坠落遗址，以至于在地面上形成了一个很大的天坑。地图外部地形开阔，是狙击手的天堂，不过地下空间相对狭小，战斗也将演变为近似肉搏。



Parking Deck

此地图的地形较为复杂，多层停车场为地图的中心，周围是残破的街头以及商家店铺。地图中会出下你很多意想不到的路径直通地下停车场，因此大家尽快熟悉地图打对手一个出其不意才是王道啊。



Impact

一座酒店与一座现代写字楼已经被严重损毁，只是由于相互支撑才没有侧地崩塌，不过在此期间不断发生的间隙性震动表明了它们的彻底崩毁只是时间问题。这是所有线上地图中最小的一副，对于玩家的快速反应能力有着很高的要求。此地图适合使用搭配近战武器。



战斗模式介绍

Assault:

在此模式中玩家将被分为两队，一队可以身着纳米战斗服，另一队则不然，其中身着纳米战斗服的队伍只能配备有手枪，而没有纳米战斗服的队伍则可以配备大火力武器。纳米战斗服队伍的作战目标是从对方基地的终端机上下载数据并带回自己的基地。在此模式中一旦阵亡则只能等待下一回合开始时方可复活。

Crash Site:

此模式即为团队据点争夺守护战，作战双方以争夺由外星人运输机上丢下的吊舱坠落点为目标来获得团队分数，率先达到150分的一方即可胜利。

Capture the Relay:

此模式即时下FPS类型游戏线上作战时的夺旗模式，将对方的全部旗帜成功夺回即算取得当局的胜利。

Extraction:

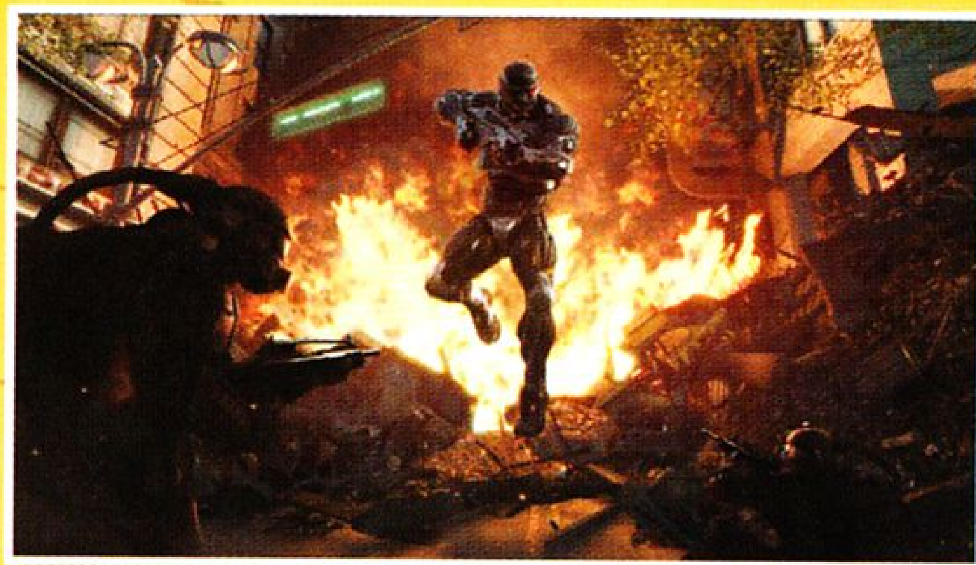
攻防拉锯战，进攻方的目标即是将守卫方基地内的两颗外星虫卵夺回。

Instant Action:

此模式即时下流行的绝对死战模式Free-For-All，大家各自为战，别的玩家都是敌人。

Team Instant Action:

此模式与之前在《使命召唤》系列中大红大紫的Team Death Match相类似，玩家要尽可能的杀死敌方而保证己方的低伤亡，率先达到杀敌人数上限的一方即告胜利。





连杀奖励

与同类型FPS游戏的线上作战相同，《孤岛危机2》线上模式的每张地图都有其给定的连杀奖励选择。不过本作获得连杀奖励的方法却和其他同类型游戏大相径庭——要求玩家不仅要连续杀死数名敌方玩家，而且还要捡到敌方尸体旁掉落的兵籍牌，系统才会将杀敌数算入玩家的连杀累计之中。我想这也是游戏制作方为了鼓励玩家们能采取更为积极的攻击模式，但同时这对蹲坑党们可以说是一个致命的打击，因为蹲坑党们如果不冒生命危险去捡兵籍牌的话是无法获得连杀奖励的。如果玩家在游戏中阵亡，那么你所捡到的兵籍牌将会被清零。但是如果玩家之前杀死敌方而没有捡他的兵籍牌的话，当年成功复活后还是可以继续完成收集工作的。

Maximum Radar:

（3杀并收集兵籍牌）即全域UAV，每3秒扫描一次，玩家可以趁此机会摸清敌方的位置。

Radar Jammer:

（5杀并收集兵籍牌）使对方雷达静默30秒。

Nanosuit Jammer:

（5杀并收集兵籍牌）可放置一个干扰敌方纳米战斗服技能的装置。

Orbital Strike 轨道炮打击:

（5杀并收集兵籍牌）由玩家控制的预定方向发射轨道炮弹，其威力足够扫平路线上所有触及的敌人，而无队友伤害。

Ceph Airstrike:

（7杀并收集兵籍牌）呼叫飞船巡逻射杀目视范围内的敌人。

Maximum Nanosuit:

（7杀并收集兵籍牌）超幅补充你的纳米战斗服能效。

纳米战斗服模组强化

《孤岛危机2》中的这一设定类似与《使命召唤》系列线上模式中的Perk，即玩家在一场战局开始之前可以选择搭配不同的特殊技能。多人模式中玩家有3个能力槽可以进行个性化自定义，进而可以使每个玩家的纳米战斗服都具有不同于他人的效果与风格。

Power Modules 力量模组:

Side Pack：在初始的基础供给上，玩家可以携带额外数额的弹药。

Weapon Pro：高速装填

Aim Enhance：枪械后座力减少，使得瞄准精度提高。

Loadout Pro：允许玩家可以携带两把主武器。

Rapid Fire：主武器射速大幅提高

Point Fire Enhance：点射精度提高

Mobility Enhance：玩家机动性大幅提高，冲刺和大跳所耗费的战斗服能量将会下降

Retriever：自动收集所杀敌人掉落的兵籍牌

Stealth Modules 隐形模组:

Stealth Enhance：加快隐形模式的切换速度

Covert Ops：消除玩家的脚步声

Cloak Transfer：可以识别出附近开启隐形模式的敌人

Jammer：使10米范围内的敌人雷达陷入静默

Blind Spot：不会在UAV扫描中暴露自己的位置

Tracker：可以看到敌人留下的脚印

Visor Enhance：可高亮出面甲望远镜看到的敌人

Armor Modules 装甲模组：

Air Stomp：高空落地时可发出震荡波

Proximity Alarm：当敌人靠近时会自动发出警告

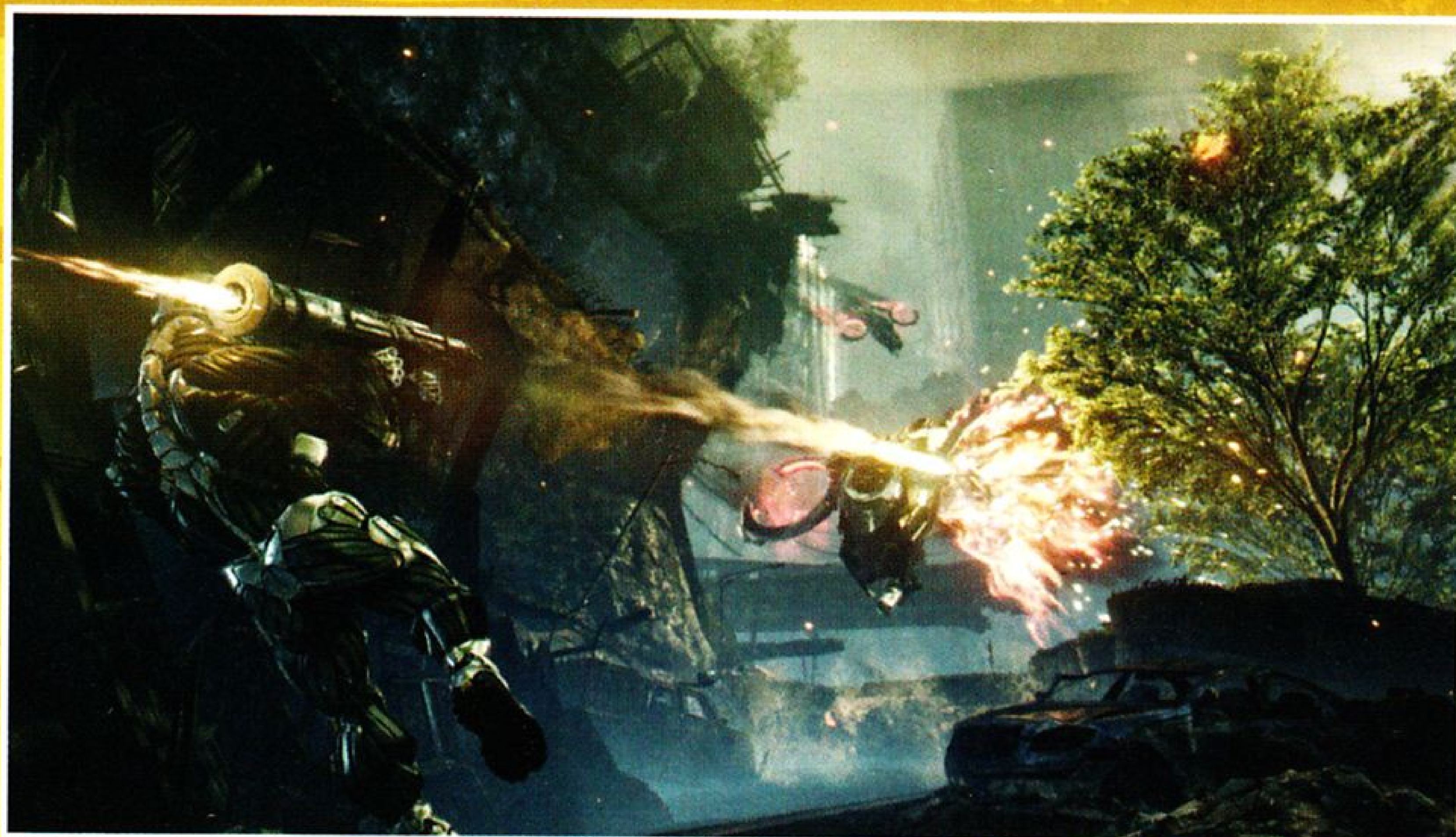
Armor Enhance：减少装甲模式下所消耗的战斗服能量

Threat Tracer：高亮来袭子弹的运行轨迹

Nano Recharge：加快回血速度

Detonation Delay：使附近敌人丢下的手雷或C4延迟引爆

Energy Transfer：每杀一人即恢复50%的战斗服能量





游戏成就列表（以Xbox 360版本为基准）

名称	取得方法	点数
Can it run Crysis?	完成游戏章节In at the Deep End	10G
Foreign Contaminant	从炮台公园的撤离中心成功脱逃	10G
More than Human	吸收在坠落点附近的外星生命体组织	15G
False Prophet	找到Nathan Gould	15G
Internal Affairs	成功潜入位于华尔街的CELL组织建筑设施	15G
Into the Abyss	潜入外星人总基地	20G
Once a Marine, Always a Marine	协助在麦迪逊广场奋战的海军陆战队员们	20G
Hung Out to Dry	到达Hargreave-Rasch公司大楼	20G
Fire Walker	协助在布莱恩特公园的人员安全撤离	25G
Dark Night of the Soul	成功守卫纽约中央车站	25G
Crossroads of the World	从时代广场成功撤离	25G
Theseus at Last	确定Jacob Hargreave的位置	25G
Home Stretch	到达纽约中央公园	25G
Start Spreading the News	以任意难度完成单人战役模式	35G
City That Never Sleeps	以老兵难度完成6个章节	25G
Evolution	以老兵难度完成12个章节	25G
Heart of Darkness	以超级战士难度完成6个章节	25G
Medal of Honor	以超级战士难度完成12个章节	25G
Men of Destiny	以老兵难度完成单人战役模式	45G
Supersoldier	以超级战士难度完成单人战役模式	65G
Close Encounters	单人战役模式下暗杀25个敌人	15G
The Tourist	收集全部的纽约旅游纪念品	15G
Fastball	用抛掷物的方式的方式10个敌人	15G
Death Grip	用抓投的方式的方式10个敌人	15G
Popcorn	单人战役模式下用微波加农杀死20个敌人	15G
Two Heads Are Better Than One	单人战役模式下用一颗子弹同时干掉两名敌人	15G
Blast Radius	单人战役模式下用一个手雷同时干掉3个敌人	15G
Headhunter	单人战役模式下用爆头的方式连杀4个敌人	15G
Death Slide	单人战役模式下用滑铲杀死5个敌人	15G
Food for thought	用位于Lower Manhattan的一个巨型甜甜圈杀死一名CELL佣兵	10G
Hole in One	在Dark Heart章节中把一个外星人丢进下水道	10G
Band of Brothers	在Semper Fi or Die章节成功救援，海军陆战队员无阵亡	15G
Literary Agent	在纽约公共图书馆浏览全部Richard Morgan的书籍	10G
Stealth Assassin	在Eye of Storm章节中，于不被敌人发现的情况下，重设能源走向	15G
Crysis, What Crysis?	在多人对战模式中达到50级	35G
League of Your Own	以第一名的成绩完成一次多人对战	25G
Dressed to Kill	在多人对战模式中将纳米战斗服所有技能完全升级	30G
Tooled Up	在多人对战模式中解锁所有的武器	30G
The Cleaner	达成每一项技巧杀戮	25G
Cry Spy	在多人对战模式中达成30点助攻	25G
Jack of all Trades	在多人对战模式中获得过每种模式的胜利	25G
Dedication	时隔第一次线上对战6个月后再次上线	25G
Modern Art	解锁全部150种狗牌图示	5G
Try Me	完成三局线上对战	10G
The Collector	收集20个狗牌	15G
Maximum Module	在多人对战模式中完全升级一个纳米战斗服模组	20G
Team Player	于至少3人组成的小队中完成一场比赛	10G
Nomad	在多人对战模式中于每张地图上都完成过一整场比赛	10G
I Am Not A Number	生成你的第一个自定义class	10G

隐藏成就

名称	取得方法	点数
Speeding Ticket	只要我们在一些公路场景中的监视摄像头下高速奔跑就会得到一张超速罚单，收集10张罚单即可解锁	10G

人类末世 只有奋起反抗

你所期望的真爱——Muvluv系列回顾

XBOX 360 X360	Muv-Luv/Muv-Luv ALTERNATIVE		2011年秋预定
超王道学园SF	5pb./âge	价格未定	日版
DVD	1人	720p	审查预定

又到了赤银特稿时间，本次我们来做的是经典《Muv－luv》系列回顾。看过上期电软的朋友或许已经知晓，âge公司制作的超王道学园SF恋爱成长战争文字冒险游戏《Muvluv》及其续作《Muvluv ALTERNATIVE》终于要在XBOX上推出移植版本了。稍微核心向一点的玩家或许都会知道，业界出名的恋爱"致郁"系游戏厂商âge（代表作《君が望む永遠＝你所期望的永远》等），其所推出的Muvluv系列，以其庞大的世界观，极富代入感的深刻剧情，博得了广大玩家的好评。这次就让我们回顾一下该系列的作品好了。篇幅有限，很多东西无法全部展示给大家，实在遗憾。还请fans们原谅。

Muvluv篇

Âge公司的第四部作品，最初公布的是预定2001年秋发售，结果由于各种原因推迟到2002年的4月，后又推迟到同年7月，最终发售日是2003年2月28日。其后，又在2006年9月22日推出了全年龄解除限制版（本次移植XBOX360将以此版本为基础）。标题是日语的俚语マブ（意为"真正的、美丽的"）和外来与love的混合，可以理解为"大好き"或是"真爱"的意思。故事分为EXTRA篇和UNLIMITED篇两个部分。



EXTRA篇

白陵大附属柊学园高三学生白银武，与青梅竹马的鉴纯夏和好友铠衣尊人等过着普通的和平生活。突然一天，2001年10月22日早晨醒来的武身边睡着一位少女。这位少女御剑冥夜身为世界屈指的大财团继承人，声称与武有着绝对命运的羁绊住了下来，进而在一天之内在武家隔壁盖起来巨大的宅邸，重金令周围的邻居搬走制造出了方圆数公里的混凝土平原等等做出了无数破天荒的行为。而武与身边的人们的关系，也因冥夜的登场而逐渐发生了改变。卷入其中的同班同学榊千鹤、彩峰慧、珠濑壬姬，班主任老师神宫寺麻里茉、物理老师香月夕呼，随着争夺武一日约会的料理对决、曲棍球大赛、以及温泉旅行等等充满快乐和温馨的故事——展开，而武的内心也随之发生了急速的变化，身边人们的各种思惑，根据选择的不同终将迎来各种不同幸福的结局。

EXTRA篇可以说正是游戏类型中所标榜的王道学园爱情故事，这轻松的校园喜剧或许对于老GALGAME玩家来说并没有太多新奇的地方，然而真正的游戏才正要开始……



UNLIMITED篇

和平的世界中与伙伴们快乐地生活着的白银武，经过了料理对决和球类大赛以及温泉旅行等等愉快事件之后，一天早上醒来忽然发现自己置身于因战乱而荒废的柊町，而窗外是被人形机甲压毁的青梅竹马纯夏的家。认为自己在做梦的他看到梦寐以求的机器人满心欢喜，来到学校白陵大附属柊学园发现那里变成了联合国太平洋方面11军的基地，嘲笑着奇形怪状雷达的他被门兵盘问，认定可疑人物关进营仓的他终于发现，自己面临的残酷的现实。原来现在的武进入了一个平行世界。在这里，人类与地球外起源种生物BETA的战斗已经持续了数十年，而处于劣势的人类正走在灭亡的倒计时中。在这个一切都改变了的世界，物理老师夕呼是基地的副司令，班主任老师麻里茉是训练兵的教官，而曾经的同学都是战术机卫士训练部队的训练兵。面对这样的现实，武听从夕呼老师的劝告加入了联合国军，并在不知情中参与了对抗BETA的最后手段，拯救人类的ALTERNATIVE4计划。为此他成为联合国军卫士（人型兵器战术机的驾驶员）并和伙伴们一起努力克服了各种困难。然而到了12月24日圣诞前夜与爱人终于互表心意的武，第二天竟得到基地司令亲口传达人类放弃了ALTERNATINVE4最后的奋斗，启动了一部分人放弃地球，剩下的人类实施利用最强武器G弹集中攻击BETA基地的巴比伦作战——ALTERNATIVE5计划。为了所爱的人的生存，将其送上移民船的武，与剩下的同伴们展开了人类最后的反击。

经过EXTRA篇和平世界的洗礼，来到地狱般的UNLIMITED，迎接主角的仍然是与爱人生死别离的悲剧结局。这种强烈代入感造成的心理反差，使这部作品真正踏上了成为神作的阶梯。

然而故事还没有结束，《Muvluv》发售日的当天âge便公布了承载游戏第三篇章ALTERNATIVE篇的续作《Muvluv ALTERNATIVE》的发售计划。







ALTERNATIVE篇

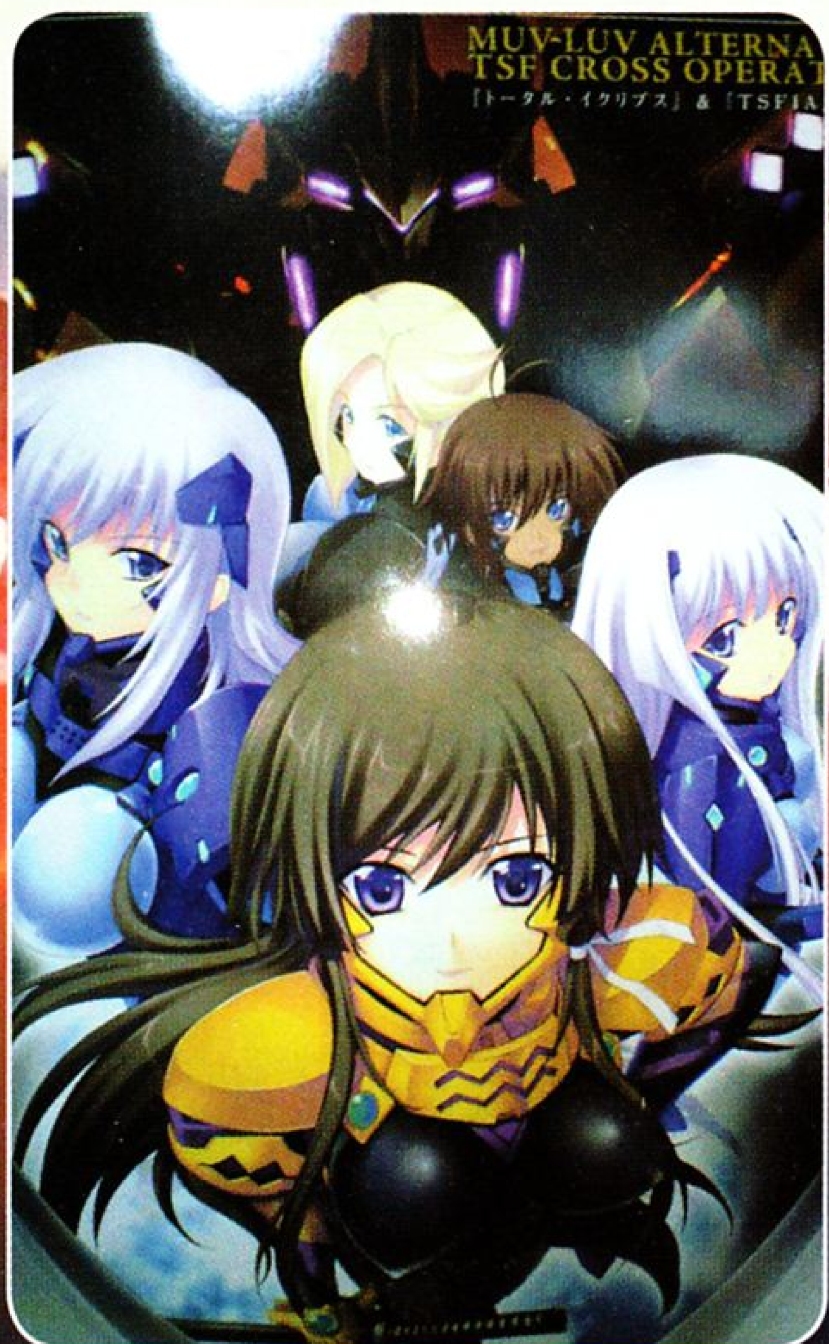
UNLIMITED中ALTERNATIVE5发动三年后，一觉醒来发现再次置身于自家卧室的武，以为自己已经回到“原来的世界”，然而窗外的景象却和三年前来到这个世界的时候相同。日历上的日期则是2001年10月22日。武发现自己经过时间跳跃又一次回到了这充满绝望的平行世界，而正因为如此，他脑中对人类败北的模糊记忆与莫名的丧失感驱使他决定用自己对未来的知识改变那悲剧一般的结局，为了完成拯救人类的“ALTERNATIVE4”计划而再次敲开联合国军横滨基地的大门。再次被编入207实验部队的武，带着3年间的军事经验和未来的记忆，以新的觉悟再次迎接世界的挑战。

凭借对未来的知识，武成功避免了记忆中危机，并用自己异世界的知识给战斗在死亡边缘的人类带来了些许希望。解决了突发12•5政变事件，由此而充满信心在战术机新OS试验中大显身手的武，而他一切的骄傲都因为在初次的“对BETA战斗”中被击溃。战斗后来安慰自己的教官，更在自己面前被残存BETA咬碎头吃掉，最终难以忍耐这种重压令他逃离了这个世界，逃离了自己的战友。利用之前在ALTERNATIVE 4计划中回收平行世界理论资料的机器，他回到了一个与他曾经所在世界相当接近的平行世界，同时也将灾难带到了那里。作为因果导体的武，将BETA世界中数十亿人死亡的命运搬运到了和平的世界，其中更包括他的老师、朋友和最珍重的青梅竹马。一度自暴自弃企图寻死的他，在这个世界的物理老师夕呼对现状情况分析与劝诫中再一次明确了自己的目的。为了拯救这两个世界的人类，为了拯救仍在另一个世界不知所踪的鉴纯夏，白银武再一次回到了那个充满悲剧和绝望的战争世界。在那里等待着他的，虽有重逢的喜悦、胜利的曙光，但更多的是无数的牺牲与别离。在以武和他愉快的伙伴们为首的全人类努力下，终于在危急时刻化险为夷，在与BETA的战斗中走出了胜利的一小步。而在一场场残酷的战斗中几乎失去了一切的白银武，终于从无尽的轮回与因果束缚中解脱，从这个悲伤世界中消失了。

然而人类与BETA的战争尚未结束，无限的因果地平中……战斗仍在继续。

FAN DISK篇

本作的FAN DISK分为Muvluv的《SUPPLEMENT》和ALTRENATIVE的《ALTERED FABLE》，前者《SUPPLEMENT》讲述了EXTRA篇结局后的故事，以及附加各个女主角相关的小短剧。后者则是ALTERNATIVE篇的结尾后回到重新构筑的EXTRA世界，与御剑姐妹和社霞等AL篇人气角色间展开的后续故事。除此之外二者还都搭载了君RADIO出张版、《晓遥》等等附加彩蛋内容。



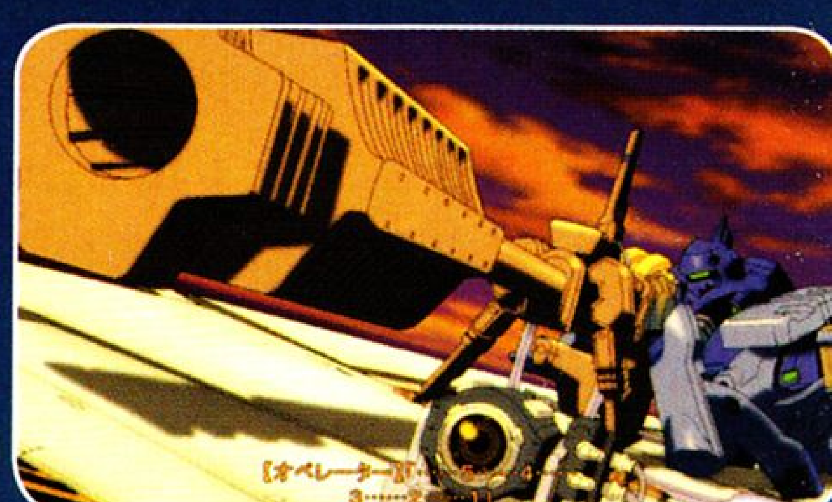




其他前传、后传、外传及FC专用游戏等

除去以上介绍的游戏，描述系列相关故事的作品还有许许多多。例如每年ComicMarket偶尔会发售的短篇游戏，刊登在《HOBBY JAPAN》等专门杂志上的外传小说，去年发售的《编年史》系列中附带的后传等等也都从另外的角度诠释了这个世界的内涵，完善了故事的体系，使喜欢这个系列的玩家能够持续的享受游戏世界所带来的魅力与乐趣。



Muvluv历史年表

年份	事件
1944	**二战结束** 与历史不同，美国投下原子弹的地点是柏林。日本帝国有条件投降后，由于战后东西意识对立立刻进入了冷战时期，与美国结成战略同盟，迅速实现了战后复兴。
1946	**美国成立宇宙军。** 与从来的陆、海、空、海军陆战队、沿海警备队形成六军体制。
1950	**美欧共同合作开始了太阳系外行星探索计划。** 通过在月球开发建造大型永久月面基地，以此为跳板展开外宇宙行星探测。可以称得上是人类史上最大的综合宇宙计划。 苏联为首的东侧阵营也开展了相同的计划，但在登月竞争中失败后，转向了无人探测和低轨道投入技术的研发中。
1958	美国探测卫星海盗1号登陆舰在火星发现火星起源生物的存在，传送图像后失去联系，此后接连开始了火星探测计划皆以失败告终。
1959	联合国创设特务调查机关Dignified12。声称由于在火星表面发现巨大建造物，表明火星生命有可能具有智慧。就此以确立交流的方法为目的展开了科学研究。
1961	大型无人探查机伊卡鲁斯I起航，进行大深度宇宙学术数据回收的同时，开始了以发现人类居住可能行星为目的的宇宙探查。
1966	联合国特务调查机关Dignified12转型为ALTERNATIVE计划。
1967	**月面发生萨克罗博斯科事件** 所属国际永久月面基地柏拉图1的地质调查队在调查萨克罗博斯科环形山的时候与火星生命体同种生物遭遇，此后失去联系。这是人类史上首次与地球外起源种族的接触。
	第一次月面战争勃发 紧接萨可罗波斯科事件之后火星生命就一举袭来，在月面各地爆发战斗。因此将谜之生命体命名为BETA（Beings of the Extra Terrestrial origin which is Adversary of human race：与人类敌对的外星起源种）。之后直至73年的战斗后称为第1次月面战争。
	美国开始对BETA用宇宙兵器的基础研究 通过对萨可罗波斯科事件及其后的战斗结果进行验证，美国国防部表示对既存的宇宙兵器的决战能力提出疑问。在政府主导下开始了军产一体化对BETA宇宙兵器的基础研究，提出了从新材料到电子工学等各领域的多项开发计划。美国4军（陆·海·空·宇宙）共同开发的NCAF-X计划也作为其中之一启动。
1968	**联合国ALTERNATIVE计划进入第二阶段。** 由于与外星生命进入战争状态，为了进行更直接的BETA生态研究，ALTERNATIVE计划进入第二阶段。此后将之前的阶段称为ALTERNATIVE1，现阶段称为ALTERNATIVE2。第二计划的目的是通过捕获BETA个体更直接地研究其生态和沟通方法。尽管本计划花费了庞大的预算和牺牲仍然未能取得决定性的成果。因为“仅仅证明了BETA是碳基生命体”而备受揶揄，但其发现代谢抑制酶等也对人类做出了不少的贡献。
	联合国召集ALTERNATIVE3预备计划 鉴于对Alternative1的停滞，苏联提出以“由ESP进行直接思考探测”为主旨的计划方案。联合国为防备Alternative2的失败，将苏联方案选拔为下期计划方案，开始向苏联科学院提供研究预算。人工ESP发现体的研究得以加速。
1970	**美国 机械化步兵装甲部队开始前线配备** 人类最初的以FP(Feedback Protector)兵器编成的实战部队投入月球战斗前线。FP兵器作为67年开始的对BETA宇宙兵器开发计划最初的成果，之后发展为ES（强化外骨骼）兵器，作为机械化步兵装甲配备至全世界的陆战部队。
1972	**美国向同盟各国公布试做战术机的存在** 基于政府的情报公开，开发商麦克唐纳公司开始向同盟各国推销试作阶段的战术步行战斗机。
1973	4月19日 BETA的着陆UNIT降落到中国新疆维吾尔自治区喀什附近，开始建造Original HIVE（H:01 甲1号目标），在欧亚大陆中央建立起前线基地。
	中苏开始焦土作战 企图独占外星文明技术的中国因初期战斗取得优势而拒绝了联合国军的介入。其后由于光线种的出现令航空兵力全部崩坏，在BETA的物量作战下局势急转直下。向同盟国苏联求救时也为时已晚，节节败退后最终采用战术核武器进行焦土作战，然而仍无法阻止BETA侵攻的势头。
	第一次月面战争终结 鉴于BETA侵攻地球这一非常事态的发生，联合国航空宇宙总军司令部宣布放弃永久月面基地“柏拉图1”及全面撤出月球。近6年的攻防战以人类的败退落幕，月球处于BETA的完全支配下。月面总司令官坎贝尔上将留下了“月球是地狱”的名言，作为诉说与BETA激战的事件而广为人知。
	联合国启动ALTERNATIVE3计划 以BETA侵略地球为契机第二计划遭到中止，而苏联主导的预备计划则升格至第三计划。通过ESP研究与基因操作得以改良的人工ESP发现体也开始着手开发和量产。此后，以读心为目的参与HIVE突入作战，几乎全部牺牲。
1974	**联合国警告世界人口急速减少** BETA侵略地球约1年后，由于BETA大战的影响，联合国统计局发表世界人口减少约30%。。此后人口持续减少，到2001年为止人口减少至10数亿。 7月6日 黎明着陆于加拿大萨斯喀彻温省亚瑟柏的BETA Unit，经由美军通过集中运用战略核武器成功歼灭。吸取欧亚大陆悲剧的教训，通过迅速的应对避免了北美大陆受到BETA的直接侵略。然而受其影响。加拿大国土的50%遭到放射性物质污染，成为不适合人类居住的环境。
	美国 F-4战术机正式配备 人类首台战术机F-4作为正式的对BETA兵器急速普及。通过向世界各国出口产生了众多派生型的F-4系列，在第2、第3世代的战术机登场之后仍继续充当主力机运用。
	美国发动SINE计划 美方将从亚瑟柏回收的着陆Unit残骸搬入洛斯阿拉莫斯研究所，在William Gray博士的指挥下，开始了对敌方技术的研究，并发现了多个人类未知元素，成为军事转用研究的对象。由发现者Gray博士的姓氏首字母而称为G元素。
	美国发表战略防卫构想 对BETA的地球直接侵攻倍感危机的美国，发表了战略防卫构想（Strategic Defense Initiative）。提出为了在宇宙空间迎击着陆Unit而需要强化轨道防卫体制。基于人造卫星、轨道空间站、宇宙往返机不在BETA光线属种的攻击范围内的事实，提倡在卫星轨道上设置前哨线，将之前分别实行的空间迎击、轨道迎击、超高空迎击、地面攻击统合运用，从而构筑坚固的防卫网。
	10月联合国发现H:02马什哈德HIVE 通过侦察卫星在原伊朗境内马什哈德发现和喀什相同的地面构造物。进一步调查确认到门（GATE）、地下茎构造（STUB）等，由此将其命名为H:02马什哈德HIVE。相应地也赋予了喀什HIVE为H:01的称呼。正处于着陆Unit的宇宙迎击系统构建中，却发现了HIVE本身可以分化这一惊人的事实。
1975	**H:03 乌拉尔斯克HIVE建设开始** 沿黑海沿岸北上的BETA群入侵苏联的哈萨克斯坦州。于乌拉尔斯克开始建设HIVE。
	苏联共产党政府将首都机能转移至哈巴罗夫斯克 受BETA侵略所迫，共产党政府将首都机能从莫斯科转移至哈巴罗夫斯克。国内主要产业和军需产业也开始疏散。

年份	事件
1976	**BETA开始北上，建设H:04 韦利斯克HIVE、H:05 明斯克HIVE** 从喀什西进的BETA将黑海沿岸囊括在势力范围后北上。在苏联韦利斯克、明斯克开始建设HIVE。
1977	**BETA到达乌拉尔山脉 H:06 埃基巴斯图兹HIVE建设开始** 北上到达乌拉尔山脉南端的喀什BETA群继续侵略苏联领土。支配范围扩张到苏联西北部，并在苏联巴尔喀什湖的北面开始建设H:06 埃基巴斯图兹HIVE。
	世界各国准备招致ALTERNATIVE计划 第三计划也未能取得决定性的成果，仍拥有国力的部分国家不乐于由他国掌握对BETA战略的主导权，开始为招揽下一期计划而在基础研究领域分配大规模的预算。其中美国通过对BETA来源技术的研究，在ALTERNATIVE计划的主导权争夺中处于优势。
	美国A-6攻击机开始配备 格鲁门公司的A-6入侵者攻击机是史上首款拥有变形机构的水陆两用战术机。分类上被分为强袭步行攻击机，开发为通过与潜水母舰配合进行强袭沿岸地区的任务。长程侵略用的母舰箭鱼级中型潜水艇也同时开始配备。此后欧洲各国及日本也进行了专利生产。
1978	**东欧大反攻 帕莱奥洛格斯作战 取得Volk Data** 帕莱奥洛格斯作战是华沙条约组织和NATO同盟军进行的明斯克HIVE（H:05）攻略作战，经过近2个月的佯攻，苏维埃陆军第43战术机甲师团Volk连队成功突入了明斯克HIVE。Volk连队于突入数小时后遭到全军覆没。尽管攻略作战失败了，但该连队留下的HIVE地下茎构造的观测情报（Volk Data）为之后战术机开发及卫士训练提供了巨大的指针作用。
	BETA完全制压欧亚大陆西北部 帕莱奥洛格斯作战之后不久BETA开始大举攻势。为此苏联被东西分断为两部分，在之前的作战中消耗殆尽的欧洲战线全面瓦解，人类被从欧亚大陆西北部完全驱逐。且BETA在苏联苏尔古特开始建设HIVE。
	中东 第一次圣战联合军结成 为了抵抗BETA的侵略压力，中东各国宣布开始圣战。跨越宗教派别的界线一齐展开反攻作战，一时间成功将战线推进。
	苏联 转移ALTERNATIVE3计划根据地 受BETA的侵攻，苏联的ALTERNATIVE3根据地从新西伯利亚迁至哈巴罗夫斯克。
1979	**美国G元素应用兵器的基础研究开始** 在研究开发反重力Moorcock-Lechte装置过程中诞生的新型炸弹（G弹）的概念，作为可对BETA施加决定性打击的兵器，对美国的基本战略产生了强烈的影响。并且基于抗重力装置的完成，美国投入庞大的预算支援推进波音公司和罗克韦尔公司的研究和实验。
	日本教育基本法改正 因BETA侵略导致世界形势的变化和欧亚大陆的战况恶化，日本为防范BETA的本土侵略，正式修改教育基本法以从根本改变教育体制。主要目的是发掘和培养优秀的战术机驾驶员（卫士），并构建英才教育环境和合适者选拔系统。
	联合国温哥华协议生效 认为迄今为止无组织的战斗招致了BETA支配区域的急速扩大，联合国安理会通过了以HIVE攻略作战为首的对BETA战争必须在联合国主导下进行的决议。协议明文规定了加盟国的对BETA交战权仅限于自卫权及集团自卫权，虏获品归联合国管理。
1980	**苏联与美国商议购买阿拉斯加** 尽管于美苏两国间协议中被美国拒绝出卖阿拉斯加，而两国暗中开始了附加条件的一定时间内租借方向的交涉。
	联合国 开始进行亚欧各国政府难民的接纳仲介交涉 鉴于之前遭到BETA侵略而失去了国土的亚欧大陆现状，联合国开始对后方国家提出接纳交涉。
	日本实行兵役法 复活征兵制度 鉴于欧洲和亚洲各战线的人员消耗率，日本帝国议会决定重新编成及增强陆军战力。与此相应地帝国议会表决通过再次实施自太平洋战争终结后废止了的兵役法，令征兵制度复活。基于此制度变更，20岁以上、不满40岁的男性国民有了服兵役的义务，军队整备开始。
1981	**BETA 侵攻北欧 H:08罗瓦涅米HIVE建设开始** 入侵斯堪的纳维亚半岛的BETA群，开始在芬兰的罗瓦涅米建设HIVE。
1982	**美国议会同意向苏联租借阿拉斯加** 美国议会最终通过以50年为期限将阿拉斯加租借与苏联，同时开始了该当地区的住民移送。同时作为美国军事保险措施，于美苏边境间的育空基地及其周边区域将在50年间免费租与联合国。
1983	**欧洲EU欧盟总部转移至伦敦** 随着喀什BETA西进以来，尽管欧洲各国在美国支援下以欧洲联合军为中心不断抵抗，但仍致使柏林陷落，西欧逐渐化为与BETA交火的主战场。为此，在新总部贝尔法斯特完成前，EU将总部机能从布鲁塞尔临时转移至伦敦。
1984	**H:09 安巴拉HIVE建设开始。** BETA开始在伊拉克的安巴拉建造HIVE。为此，中东战线被迫大幅后退的同时，石油资源不足也逐渐成为世界一大难题。
	H:10 诺金斯克HIVE建设开始。 BETA开始在苏联的诺金斯克建造HIVE。
	喀什BETA正式开始南进 大规模BETA群迂回喜马拉雅山脉后侵入印度半岛，受到来自中近东方面侵攻的印度半岛各国以喜马拉雅山脉为盾和东南亚各国保持着紧密的连携坚守了近10年，结果被BETA的物量所压倒，将联合司令部转移至斯里兰卡持续进行着防战。
	日本 开始非碳素构造模拟生命体的研究 帝国大学的雾山教授通过钻研历代ALTERNATIVE计划公开的研究资料，得出“由于BETA比起人类来说对电脑的反应要更强烈，可知通过碳素生命体与之进行沟通是不可能的”的假设，并总结了有关非碳素模拟生命的论文。对欧洲各国的败退感到危机的日本帝国政府，为了将联合国军当作防卫战力驻留在国内，决定招致下一期ALTERNATIVE。雾山的假设及其论文被定为机密，国家资助下开始了非碳基模拟生物体和模拟生命程序的基础研究。
	美国开始 F-15C战术机 麦克唐纳-道格拉斯公司的F-15“鹰式”开始配备。为取代F-4而开发，作为远近均有优秀的对BETA战性能的泛用第2世代战术机，被世界各国采用。
1985	**H:11布达佩斯HIVE建设开始** BETA开始在匈牙利的布达佩斯建设HIVE。自此，欧洲战线的BETA侵略势头日趋猛烈。
	日本与澳大利亚、大洋洲多国签订经济协议 日本帝国政府判断BETA侵攻本土是不可避免的，决定将国内的主要产业和各种重工业、制造业的生产据点在海外重新设置的方针。基于此方针与大洋洲圈和新西兰、澳大利亚等签订经济协定，陆续在各国建设工业基地。
	苏联政府机能完全转移至阿拉斯加 1982年开始的苏联共产党政府主要机能向阿拉斯加转移正式完成。政府机能与军事设施等基干产业、各种生产基盘与俄罗斯人的避难都已完成。由于BETA的北进而丧失大半领土的苏联以隔着白令海峡在极东俄罗斯展开了绝对防卫线，为夺回领土而不懈战斗。
	联合国 第三计划根据地转移至阿拉斯加 ALTERNATIVE3本部迁至阿拉斯加的塔基特纳。
	欧洲 西德・法兰西陷落 英国本土防卫战开始 西德与法兰西由于BETA的猛攻而相继陷落，英国转向本土防卫态势。
1986	**H:12 里昂HIVE建设开始** BETA开始在法国罗讷省的里昂建设HIVE。继开始侵略英国本土后，BETA开始侵略伊比利半岛。
	亚洲 统一中华战线诞生 自最初的战斗开始一直被BETA压制的中国共产党政府与台湾签订对BETA共斗条约，起誓作为统一中华战线一同战斗。此后统一中华战线开始作为东亚战线的中核开始机能。
	日本创立帝国本土防卫军 鉴于战线逐渐接近日本本土，日本帝国军创设帝国参谋本部直辖的国内展开专任部队·本土防卫军。以死守本国领土为战略目标重新整理军队编制。
	日本为选定次期主力战术机，实施日美联合演习 日本帝国为选定次期主力战术机所进行的日美联合的异机种间战斗训练在矢臼别演习场进行。在本演习中，帝国斯卫军的岩谷上尉取得了以F-4J改击破F-15的壮举。





1987

欧洲各国政府到英国和格陵兰避难

为支援难民逃出欧洲而曾坚守在葡萄牙领土内的欧洲各国政府因BETA正式的西进而将首都机能转移至英国、格陵兰、加拿大等。为此，在欧洲失去本国领土的各国军队被编入联合国军的指挥下。

日本、澳大利亚成为常任理事国

伴随既任的联合国常任理事国中国、苏联、法国的国力降低，军事、经济、技术有着更大影响力的日本，以及通过稳定的食物供给力而提高了发言力的澳大利亚，通过安理会表决同意成为新任常任理事国。由此常任理事国变成7国，但新任的2国的否决权被冻结20年。

美国成功引爆G弹

在新墨西哥州的白沙导弹靶场进行的Morpheus实验中，成功进行了首次小规模可制御下的G弹引爆。

1988

日本全面修改教育基本法

为对应欧亚大陆的战况激化，继1979年的部分修改后，日本政府再次教育基本法实行全面修改。为此，进行了义务教育科目的删减和大学的院系的统合废除。

美国 向联合国提交下一期ALTERNATIVE计划案

对第三计划的停滞表示失望的美国，等不及下一期预备计划的招集就向联合国安理会提交独自运用研究中G弹的对BETA战略。计划是，反复进行限定性使用G弹来攻略外缘部HIVE、获得G元素和量产G弹这样的循环，最终利用G弹的饱和攻击将连Original HIVE在内的欧亚大陆中央的HIVE一扫而空。联合国以第三计划还在进行中为由，仅同意审核内容。

1989

联合国否决美国方案

上一年提出的美国方案遭到否决。主要原因是对ALTERNATIVE3的成果的评价相异，以及G弹使用带来的无法预测的影响受到欧亚各国的强烈反对。为此美国对联合国更加失望，制定了强行进行独自对BETA战争的方针。之后，开始对联合国加盟国展开露骨的游说活动，未被采用方案发展成更尖锐化的ALTERNATIVE5。

联合国SHADOW首次成功迎击着陆UNIT

对宇宙全方位防卫据点兵器群SHADOW首次对从月面飞来的疑似BETA着陆Unit的物体进行迎击，成功使其改变了轨道。但是对该物体是否为着陆Unit尚存在争议。

中东阿拉伯半岛战斗激化

欧亚大陆的大规模BETA群侵略欧洲和印度半岛的同时，也开始向非洲大陆扩张势力。对此中东各国以苏伊士运河作为最终防卫线进行防守，阿拉伯半岛的战斗日趋激烈化。

1990

H:13 博帕尔HIVE建设开始

BETA开始在印度的博帕尔建设HIVE。欧洲撤退后，开始重视从印度方向攻略喀什HIVE的人类，决定在该方向进行彻底抗战方针。

中国 BETA开始东进

从喀什HIVE出现的大规模BETA群开始东进。欧亚大陆东北部和东亚、东南亚成为了主战场。尽管统一中华战线和苏联、东南亚各国不断展开了激烈的防卫战，仍被BETA的物量压制，战线徐徐后退。

1991

日本帝国议会决定向大陆派遣帝国军

将BETA东进视为本国危机的日本，决定向东亚战线派兵。投入了以战术机甲部队为中心的大量兵力。尽管在竭力抗战中出现了大量牺牲，战线仍继续后撤。

美国G弹实用化

五次元效果炸弹（Fifth-Dimensional Effect Bomb=G弹）的爆发实验成功，得以实用化。美国政府决定将拥有的全部“Gray Eleven”元素用于制造G弹。

香月夕呼编入帝国大学量子物理学研究室

由于因果量子论的论文受到ALTERNATIVE计划招致委员会注目，香月夕呼年仅17岁就被编入正在进行下期计划基础研究的帝国大学·应用量子物理研究室。之后，和雾山教授一同从事00 Unit的基础，也就是人格数值化和并行处理电脑的理论验证的研究。

1992

H:14 敦煌HIVE H:15 克拉斯诺亚尔斯HIVE建设开始

BETA相继在中国的敦煌、苏联的克拉斯诺亚尔斯克开始建设HIVE。BETA过快的东进，让东亚各国危机感高涨。

神宫寺麻里茉进入帝国陆军卫士训练学校。

印度独立作战

赌上挽回印度半岛的势力圈的机会而发动的博帕尔HIVE攻略作战发动，在联合国主导下，非洲联合和东南亚各国的同盟军展开了攻势。在这次作战中首次将宇宙战力投入实战，确立了轨道轰炸和轨道降下部队等以后HIVE攻略战术的基本。另外，ALTERNATIVE3直辖的A-01特殊侦察部队首次投入实战，突入HIVE并尝试读心侦察，无果并几乎全灭。这场作战之后，该部队在数月内乘消耗作战之机反复进行小规模的侦察突入，付出了相当多的牺牲。

1993

BETA欧洲全面制压

持续抵抗至最后的北欧战线最终瓦解，欧洲联盟军宣布全军撤退及放弃欧洲。此后，欧洲各国在大陆沿岸的岛屿设置前线基地，继续进行消耗作战并为未来的亚欧大陆夺回作战作准备。

H:16 重庆HIVE开始建设

BETA开始在中国重庆建设HIVE。与成都堪称内陆大都市的重庆，曾是统一中华战线、日本帝国大陆派遣军作为据点的防卫关键，但在BETA的猛攻下被迫撤退。

中国九·六作战

中韩联合军以歼灭意欲侵略大连的BETA群为目的实行迎击作战，日本帝国军的大陆派遣部队作为侧面支援参战。但是由于遭到BETA群的突袭，造成2个大队全灭。

1994

BETA占领印度半岛

南下的BETA群在当年完全占领印度半岛。此后东进的BETA群势头更猛，中国战线呈现困境。此外，因此失去了领土的国家的军队，被编入了联合国军的指挥下。

日本降低征兵对象年龄

帝国议会表决通过以降低征兵对象年龄为主干的修正兵役法，并即日起实施。这使得可以动员曾限于后方任务的学徒志愿兵，对BETA战争的长期化导致士兵的低龄化加速。

联合国招集ALTERNATIVE4预备计划

鉴于ALTERNATIVE3成果停滞不前的状况，联合国宣布招集下期预备计划。日本、加拿大、澳大利亚3国成为了第4计划根据地的候补。各国为了成为计划实行国，开始强化国际姿态，进行人员和设备的准备。

下期计划招集竞争发展成联合国常任理事国之间的政治问题

关于ALTERNATIVE4的招集问题上，中苏害怕日本成为实行国将间接增强美国的影响力，英国支持联邦的一分子即加拿大和澳大利亚，美国则想通过让日本取得下期计划的主导权以便于过渡至本国方案，由此导致各国间产生了政治对立。

2月 日本94式战术机开始配备

通过富岳、光菱、河崎3公司共同开发，备受期待的日本纯国产机94式不知火，历经89式阳炎的特许生产，总算达成了实战配备阶段。尽管有着世界首批第3世代标准战术机的高性能，但由于其缺乏扩张性、过于极端的设计，导致之后改修计划迂回曲折。

1995

H:17 曼德勒HIVE建设开始

BETA开始在缅甸曼德勒建设HIVE。BETA对东南亚的侵略进入倒数阶段，联合国和东南亚各国将库拉湾作为最终防卫线，构建起马来西亚半岛防卫线。

联合国 决定第四计划采用日本方案

尽管第三计划获得了“BETA不将人类认知为生命体”这样重要的情报，但联合国判断其难以有进一步的成果，彻底调查候补国的研究后，采用帝国大学香月博士的研究作为下期计划。和之前一样将上一计划的成果全部接收，无预备时间即可升级为正式计划。同时，香月博士就职为计划总负责人。另外，由于没有预备时间，总部设施的建设未及时赶上，为此在帝国大学应用量子物理研究栋里设置临时总部。其突然转为第四计划的背后，有着联合国对企图复活本国方案的美国其蛮横游说活动的反感。

日本开始00 Unit的研发

任职第四计划总负责人的香月博士与雾山教授一起着手于计划的核心即非碳基模拟生命（00 Unit）的开发。在预定要接收的帝国陆军白陵基地里设立了直属计划的卫士训练设施、第207卫士训练学校，以作为选定候补者的选拔机构。该校对外为一般的训练学校。

日本修正兵役法实施

将18岁以上的未婚女性变更为征兵对象的修正兵役法全面实施。日本为了增强军备，修改法律使征兵制度也适用于女子。

联合国宣布世界人口减少至BETA大战前的约50%

大战开始30余年，世界总人口减少至BETA袭击前的约5成。与BETA侵略的第1年总人口减少30%相比的话，其递减率呈现减缓的趋势，也可以解释为战术机在各地抗战中的投入抑制了损失的扩大。

美国向联合国施压要求复活ALTERNATIVE5

鉴于如预期的日本当选第四计划，美国暗示将撤出轨道防卫网和低轨道舰队等，进一步向联合国施加压力。其目的正是令准备不足的第四计划尽早终结，以使本国的对BETA战略成为下期预备计划。

日本ALTERNATIVE4接收社霞

社霞作为第三计划末期开发的第6世代人工ESP发现体之一，在过渡至第四计划的时候与其它成果同样被“接收”。其强力的读心能力之后为计划的发展作出了极大的贡献。

确认新种士兵级BETA

根据未确认种的标本，最小尺寸的新种BETA被分类为士兵级。

年份	事件
1996	**H:18乌兰巴托HIVE建设开始** BETA开始在蒙古的乌兰巴托建设HIVE。面对来自西伯利亚方面中国内陆的BETA的侵略，远东方面的战况每况愈下。
	亚洲东南亚各国开始将中枢转移至大洋洲、澳大利亚 随着战线后撤而失去国土的亚洲各国，向大洋洲和澳大利亚要求援助，并进行国家机能的转移。但是，仍有着像马来西亚、新加坡、越南等仍维持着本国领土并坚持抵抗的国家。
	东南亚设立大东亚联合 失去的领土的大多数东南亚国家选择了组成大东亚联合以间接配合联合国的道路。大东亚联合各国拒绝编入联合国的直接指挥下的原因，很大程度上是对92年独立作战实际上是为了达成ALTERNATIVE3的目标而强制进行的反感。
	联合国招集Alternative5预备计划 联合国对强行提拔第四计划表示不安，且日本方案的内容过于荒唐，作为保险，美国提出招集第五预备计划。表决以南美、非洲各国支持的形式得以通过。
	日本实施修正兵役法 帝国议会表决通过包括将男性征兵年龄进一步降低的修正法案。此修正兵役法的施行，令日本实际上转变为生学徒全面动员体制。
1997	**H:19布拉戈维申斯克HIVE H:20铁原HIVE建设开始** BETA开始在苏联的布拉戈维申斯克和大韩民国的铁原建设HIVE。曾被视为远东防卫关键的朝鲜半岛，由于不从欧洲的战斗经验中吸取教训，为处理大量难民而令防卫线的重新构建产生延迟，遭到BETA的蹂躏。
	BETA完全压制阿拉伯半岛 坚持了10年以上的阿拉伯半岛战线最终瓦解，BETA到达红海。非洲联合军和中东联合军跨过苏伊士运河重新构建前线。勉强阻止了BETA入侵非洲大陆。
	美欧合作的太阳系外行星探索计划成功 通过接受到探测飞船伊卡鲁斯Ⅰ发回来的数据，成功发现蛇夫星座巴纳德星系存在着合适度AA地球型的太阳系外行星。尽管详细的资料分析要花数月，美国仍以此事实为由附加移民太阳系外行星计划提出顾及欧亚大陆各国的主张的下期ALTERNATIVE计划修改方案。时机过于巧合，导致有人怀疑此消息是为了令该国方案通过而捏造的。
	联合国确定下一期预备计划为美国方案 基于美国提出修改方案，联合国将美国方案采用为ALTERNATIVE5预备计划。除美国外没有其他候补国家。
	联合国开始建造巨大宇宙船 迫于美国的压力，联合国开始在拉格朗日点建造数十艘大型宇宙船。由此两个ALTERNATIVE计划以演变为平行进行，包括加拿大在内的大洋洲、欧亚各国，与美国为中心的南美、非洲各国，在对BETA战略上形成了对立结构。
	联合国ALTERNATIVE4直属部队A-01连队成立 A-01是直属ALTERNATIVE的特殊任务实行部队的统称，第四计划中是由第207卫士训练学校的出身者构成的。这支部队只从事与第四计划相关的任务，完全独立于通常的联合国军指挥系统。第四计划部队的规模在成立当初是1支连队。
	台湾总督府表明接受共产党政府 迫于BETA的压力战线不断后退，中国共产党政府终于决定暂时撤离大陆。台湾总督府表明接受共产党政府将中国的国家机能进行转移。
	日本97式高等练习机开始配备 97式吹雪是将94式不知火开发的时候用于研究第3世代技术而试作的实验机进行重新设计并量产化的第3世代高等练习机。因为也能对应实战，后被提为取得临近耐用期限的击震的候补之一。
1998	**1月亚洲光州作战** 光州作战是在朝鲜半岛东南部，为了支援联合国军和大东亚联合军的撤退，日本帝国军和统一中华战线的联合作战。在本作战中发生了之后称为“光州作战的悲剧”的彩峰中将事件。
	7月 **BETA日本侵攻开始** 重庆HIVE东进的大规模BETA群于在九州地区沿岸登陆，1周内制压了九州、中国地区，造成3600万人牺牲，相当于当时日本人口的30%。为期一个月的京都防卫战后京都陷落，首都转移至东京。
	H:21 佐渡岛HIVE建设开始 京都陷落后，侵略北陆的BETA群再次登陆佐渡岛，开始建设HIVE（H:21 甲21号目标）。近畿和东海地区发出了避难命令，2500万人被迫迁移。
	10月 驻日美军撕破美日安保条约 即日撤退 或许受到佐渡岛HIVE建设的影响，长野县附近的BETA的侵攻得以停滞。同时美国单方面撕毁美日安保条约令驻日美军即时撤退。
	联合国转移ALTERNATIVE4的根据地 BETA侵略首都圈已逼近眉睫，联合国开始将Alternative4司令部转移至仙台。白陵基地的第207卫士训练学校也经由练马驻扎地后移到仙台。
	BETA西关东侵攻导致帝国军白陵基地摧毁 经过建设佐渡岛HIVE的短暂停滞，BETA再次开始东进，对此帝国本土防卫军后退至设在静冈到山梨、埼玉的防卫线并展开迎击。但是，从东海制压西关东后继续前进的BETA在帝都前神秘转向，南下伊豆半岛后再次暂停侵攻。此后BETA分队制压横滨，帝国军白陵基地遭摧毁。战斗进入胶着状态。
	H:22横滨HIVE建设开始 根据侦察卫星确认H:22 横滨HIVE建设开始。人类对BETA异常的急速成长无计可施。
	香月夕呼提出攻略横滨HIVE 香月夕呼称制压横滨HIVE并取得G元素是令ALTERNATIVE计划有飞跃的进展的唯一方法。这与帝国军从佐渡岛的教训中明白必须趁早摧毁HIVE的意向一致。通过联合国推动日本政府对HIVE的攻略，并向大东亚联合提交协助要请。
	日本修正兵役法实施 遭到BETA本土侵攻此最坏情况的帝国议会表决通过将女性的征兵对象年龄降至16岁的修正法案，即日起开始实施。
1999	**H:23 奥廖克明斯克HIVE H:24 哈坦加HIVE建设开始** BETA开始在苏联的奥廖克明斯克和哈坦加建设HIVE。
	8月5日~9日 **联合国同日本发动明星作战** 亚洲方面史上最大规模反攻作战。优先战略目标是攻略横滨HIVE和夺回本州岛。最终阶段处于后方的主力的美军没有事前通告就使用了2发G弹。将HIVE地表构造物和周围的BETA群全灭，而隶属联合国军和大东亚联合军的战术装甲部队的追击和舰炮射击让开始向大陆撤退的残存BETA群受到严重损害，取得了历史性的大胜利。然而美军投下G弹却导致了日本国民的反美感情更进一步加深。
	香月夕呼要求建设横滨基地 香月博士要求在横滨HIVE遗址建设联合国军基地。联合国的G弹威胁论派为了牵制美国的预备计划，即时同意要求。建设开工的同时，联合国司令部命令美军马上撤退，并禁止接收战利品。
	10月 **联合国横滨基地建设动工** 联合国军横滨基地的建设开始。由于主要是用来研究HIVE，BETA来源构造就照样利用。
2000	**BETA** **H:25 乌拉尔斯克HIVE、H:26 埃文斯克HIVE建设开始** BETA开始在苏联的乌拉尔斯克和埃文斯克建设HIVE。在远东不断后退的苏联军，和远东联合国军联合实施了大规模的反击作战。日本帝国海军也参加，通过与联合国远东舰队展开配合战术，顶住了侵攻堪察加半岛的BETA。
	1月 联合国横滨基地ALTERNATIVE4占有区域开始运作 第四计划占有区域完成，研究机能与第207卫士训练学校同时回迁。
	日本00式战术机开始配备 富岳重工和远田技研共同开发的纯国产第3世代战术机·00式 武御雷开始实战配备。本机作为82式的后继机，作为特化接近格斗战的局地战术机将量产一号机交付斯卫军。
2001	**联合国横滨基地正式开始运作** 横滨基地的全面开设得到认可，作为第四计划的根据地开始正式运作。
	10月22日 白银武降临。 Muvluv UNLIMITED及Muvluv ALTERNATIVE的故事正式开始。





非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

03.11-03.29



主任 宇多田

小熊来电软负责的第一个大攻略是《战国BASARA3》，这几天又把这游戏翻出来开始了搁浅已久的白金征程。话说这游戏奖杯设计的真够恶心人的，虽然之前也知道自己迟早要白金了它，但是却一直没力气开始，不过这期杂志上市的时候我应该已经拿到白金了，之后等着我的还有Z53Z和356，这俩游戏白金虽然没什么难点，但是绝对是时间杀手，看来我整个人又要无双了……另外预告一下宇多田可能真的能把SF4白金啊！因为遇到高手愿意帮我，最近一直在高兴这件事，读者什么的最可爱了！今年的目标是白金数突破50！



科员 肥皂

就在写这期非正常人类游戏研究中心之前，我刚刚得到了一个好消息和一个坏消息。首先，坏消息是《永远的毁灭公爵》再度跳票，不幸中万幸是这回只往后拖了一个月，十五年都等了们还在乎这一个月吗？好消息是，《生化危机》系列终于有全新作品的消息公布了，虽然目前关于新作的相关情报还不多，但单就重回浣熊市这一点就足够我兴奋了。另外，我最感兴趣的莫过于在最新作中Leon能否被玩家所操控，又抑或是否还能有当初在《生化危机2》中亮相的老面孔出现。没办法，从小到大Capcom总是能吊足我所有的胃口。



清洁工 赤银

最近没有什么赤银喜欢的游戏呢，好多游戏都由于地震延期了……很遗憾。不过，还好期待的《第2次机战Z》没有延期，赤银预定了ZII限定版，可是等游戏到手估计要至少下下期了。真是迫不及待了啊。由于海K最近依然在占着编辑部的PS3刷各种奖杯，之前买的《凯瑟琳》完全没机会着手，貌似进度比360版的还要慢N周。……唉，咱又不喜欢等没人了之后午夜加班玩游戏，于是姑且让着他。目前仍然抱着小P版《SD高达G世纪 世界》刷全SECRET，痛并快乐着……好久没有一起猎人了。



被研究 蔬菜汁

本次评分的主打是速度与激情中的速度，为什么这么说呢？因为这次有两个竞技类游戏入选游戏评分，在节奏加快效应日趋严重的现实世界，不得不说，快餐游戏越来越占领游戏玩家的口袋，在享受游戏乐趣的同时，还能抵消掉积压在心底的不快也不一定，而游戏杂志的小编则在各个不轻易被发现的角落里发泄着对某个FPS游戏的不满或者是某个第三人称射击游戏的不满（众：喂，你差不多一些点！）。

29分 孤岛危机2



PS3 X360

EA

2011年3月22日 1人

第一人称射击 17岁以上

本作是《孤岛危机》的正统续作，游戏采用全新引擎制作，并且从之前的PC独占扩展到了家用机平台。游戏故事地点也从之前的丛林转移到了现代都市中，玩家将在这里与外星人进行最后一搏，保卫自己的星球。

推荐人群

- 喜欢第一人称射击游戏的玩家；
- 前作FANS；
- 网战爱好者；
- 最近没什么游戏玩的人

FPS游戏我玩的不多，但是本作和主流射击游戏的差距还是很明显的，游戏想要给人营造出一种地图很大，玩法很自由的感觉，但是却不小心变成了"这游戏究竟该这么玩啊？我改往哪边走啊？"这样子。而网战部分虽然借鉴了其他游戏的某些设定，但是玩起来感觉怪怪的，奖杯列表也是蛋疼的要死，这种游戏我是没什么兴趣，我还是乖乖的玩我的KZ3吧。

在发售之前游戏的宣传工作大费周章，着实让玩家们热血期待了一把。实际上手之后，发现这款游戏的画面细腻程度和光影效果搭配绝对是没得挑剔，但是玩起来怎么就那么累呢。本作的地图着实广阔，制作方的初衷是想让游戏的打法更加丰富，但是适得其反，这样最直接的后果就是容易让玩家不知所措。而且游戏前期缺乏高潮，很难让一般玩家坚持下去。

我很想吐槽一下，为什么本期的评分都是赤银不感兴趣的东西。海K的阴谋吗？好吧，最近赤银感兴趣的游戏并不多。本作《孤岛危机2》，话说我很常时间来一直分不清《孤岛危机》和《神秘海域》的区别……果然是因为它们都是海啊岛啊神秘啊危机啊这些意象类似的东西么。赤银不喜欢FPS，倒不是晕，眼神不好不大分得清背景和敌人。喜欢的人去玩好了。

俗话说外行看热闹内行看门道，对于晕眩系FPS制御不能者来说，从另一方面也可以看出本作的独特之处，首先是高楼林立的大场面，然后是爆炸时的烟雾，最后是四溅而飞的血，这镜头的摇摆、画面的抖动，都让小编不禁联想到日前上映的一部美国大片《洛杉矶之战》，《孤岛2》中释放的化学反应却远远超过了《洛》，作为一款游戏，这就是赤裸裸的成功。

30分 摩托风暴3



PS3

SCEA

2011年3月18日 多人

赛车竞速 13岁以上

本系列是PS3平台独占的另类风格赛车竞速游戏，本作游戏场景转移到了美国加州沿岸一座即将废弃的都市，这里有许多倒塌的建筑物及爆裂物，游戏也因为这样的设定在日本延期发售，不过其他地区正常。

推荐人群

- 赛车竞速爱好者；
- 系列忠实FANS；
- 喜欢火爆刺激场面的玩家；
- 想要在游戏中放纵自己的人

虽然游戏定位是赛车竞速，但是游戏整体风格却和传统的赛车竞速完全不同，游戏十分火爆，给人带来的冲击感无比强烈，也因此让本系列拥有了一大批忠实的玩家群。本作在之前游戏的基础上再次强化了游戏的代入感，让人玩到之后就无法停下来。本作在最近是难得的好游戏，在线部分和朋友一起热血驰骋感觉真的很不错，有条件的读者一定要买来试试。

本作和传统的赛车类型游戏具有很大的区别，也很容易让我联想到另外一款名作——EA旗下的《火爆狂飙》系列，两个系列同样以火爆的场面和爽快的操作手感而取胜。不过看着游戏中的山崩地裂，却又容易让我联想到前不久发生的可怕灾难，进而联想到了苦命的《绝体绝命都市》系列。好吧，联想到此完毕，不过和朋友们来上一场网站绝对是不错的想法。

赛车又是赤银恶心的题材，哦，这次是赛摩托么。火爆什么的最讨厌了，什么互相攻击、互相影响，一点也没有合作精神么？以对他人实施暴力来获得快感什么的有意思吗？还特意弄到神马废墟的荒凉城市中去，不喜欢这种美式游戏的故作颓废。因为海啸而毁灭的都市，话说这些游戏怎么都这么会挑时间和体裁呢？好吧，或许是2012快要到了，瞎蒙都能中奖。

不同于一般意义上的赛车游戏，对于追求不同速度感与特殊体验的玩家可以在本作中享受到非同一般的游戏心情。双人游戏时的左右分屏设计明显舒服了很多，在多人游戏要素的各个方面都有所加强。背景中可以看到爆炸时燃起的浓烟、阴云密布的天空、海中滚起的层层波浪、夕阳的光辉，细致入微的背景描绘让本作继承了一直以来区别于其他竞速类赛车游戏的精髓。

31分

最终幻想4 完全收藏辑



PSP

SQUARE ENIX
2011年3月24日 1人
角色扮演 全年龄

游戏集合了《最终幻想4》本传与后传两部故事剧情，并追加联系本传与后传的全新剧本，图像部分则配合PSP的高清机能全面翻新重制，制作了全新的片头动画，首批游戏还附赠了FF012塞西尔的服装下载码。

推荐人群

- 最终幻想FANS；
- 没玩过FF4后传的人；
- RPG爱好者；
- 不介意炒冷饭的玩家

首先我最爱的三大游戏之一小熊肯定是要支持的，另外一直没有玩到FF4后传，这次终于有机会弥补这一遗憾了。关于炒冷饭的话题我不想多说什么，这种东西就是看玩家的态度，没有人逼着谁去玩游戏，像我这样期待本作的玩家还是不少的，不过游戏的售价有些离谱，500RMB让宇多田买的时候很有压力，当然玩ISO的玩家就不用担心这些了。

又见复刻炒冷饭，而且本作的正版游戏售价也多少离谱，史可威尔艾尼克斯这次意图坑爹骗钱的嫌疑不小。不过本作披着《最终幻想》神样的外衣倒也不用发愁玩家不买账，而且之前由于种种原因错过原作的FF铁粉们这下也终于有机会将四代爆机了。从复刻的效果来看，本作还是没有能完全发挥出PSP平台的机能，一款粉丝向十足的作品。

又见《最终幻想4》，不知为什么赤银玩《FF》系列目前为止很少完美通关过，虽然不算讨厌，总感觉燃不起来。这次游戏貌似又加了新内容？不愧是转战11次的游戏，可再怎样狂热的粉丝也该腻了吧。好吧，世上其实还是存在像楼上上那种出三分买三份的痴狂级的fans。话说海K你不是说这次的超限定版700元还送画册+CD什么的么？虽然俺只看到过391只送特典版的。

那时有一家公司把《最终幻想》翻译作《太空战士》，有不忿者甚至去砸公司的玻璃以示警告（伪），由此可知FF饭人数之巨。所以，重制版的制作经历了精挑细选制作流程和层层审批如同筛子般严格的检查手续，于是，在这款能够唤醒某些人童年回忆的游戏摆在桌子上时，有的人看着这似曾相识的包装，不禁两眼发呆，如同穿越时空、回到了以前的世界中。

29分

极品飞车 变速2



PS3 X360

EA
2011年3月29日 1人
赛车竞速 10岁以上

在《热力追踪》还有一丝余温的时候，NFS最新作变速2又来到了玩家的面前，这也得益于双制作组分工，本作再次回归赛车竞技，和GT赛车公开叫板，游戏还新增了一种安全头盔的视角，用来加强游戏的代入感。

推荐人群

- 赛车游戏爱好者；
- 前作FANS；
- 不玩GT5的人；
- 相信EA的人

《热力追踪》DLC还没玩完新作又出了，虽是双制作组但总感觉有些骗钱，尤其是这游戏不怎么好的时候……其实个人认为本作还算不错，但在同领域有GT这座大山，我更建议NFS系列老老实实走地下竞技的路线，毕竟在那儿还是有很多玩家认可的，如此折腾回专业赛总有些费力不讨好的感觉。估计EA现在正在捶大腿说：如果没有GT5该有多好……

原本以为最近EA已经一改以往的流水线作业方式，但是距离上代《热力追踪》刚刚过去不久，《极品飞车》系列的最新作就又与大家见面了。虽然官方的解释是，这两款作品本身就是由两个不同的制作组打造的，但给我的感觉却总是“狗改不了吃（马赛克）”。而且，个人认为这种正规赛车的风格着实不适合《极品飞车》系列，地下改装才是王道。

又是赛车啊，都说了赤银讨厌赛车的。虽然之前的《热力追踪》在某田影响下玩过一阵，还创了几个他永远都破不了的纪录。于是PSN上的好友被删了……好吧，我错了。这次的新作貌似是只有职业赛型？赤银倒也不像其他人专门喜欢地下赛车吧，其实赤银是两方都不喜欢啊(笑)。恩，不感兴趣所以不愿为它付出任何辛苦和努力，于是我又错了吗？

极品飞车中的车辆简直如同真正的赛车摆在面前一样，虽然前不久《吃豆》之父岩先生曾经批判过很多游戏虽然做的越来越真实，但是游戏性大打折扣，不过绝对不是指《极品飞车》这款游戏。集合了很多优秀要素在一身的本作《极品》也成为很多攒机者测试新机器的实验工具，从这一点也足以证明《极品》在制作上付出的努力得到了众多玩家的认可，超越一切的感觉。

30分

雷曼疯兔 时光旅行



3DS

Ubisoft
2011年3月24日 1人
动作 全年龄

本作是一款横向卷轴动作游戏，早前在WII上已经推出过，这次配合3DS全新机能将会给玩家全新的感受，游戏还可以让玩家们自订自己的角色，有超过40种以上的历史服饰可供搭配，让玩家融入游戏事件中。

推荐人群

- 喜欢疯兔的玩家；
- 喜欢搞笑无厘头的人；
- 3DS拥有者；
- 想尝试动作游戏的小白

我喜欢疯兔，哈哈哈哈哈~这贱兔子太可爱了，疯兔几乎所有游戏我都玩过，虽然一直只是小品级游戏，但却在全球有着一群追随者，“游戏就是为了快乐”这句话在这里展现的淋漓尽致，当然如果您的要求实在太高那本作估计会让您失望，如果只是为了开心，那我强烈建议游玩本作，当然如果身边有陌生人请注意不要笑的太张扬，后果很可能是人家的白眼……

曾经让育碧从名不见经传的小制作室一跃成为知名游戏大厂的雷曼疯兔终于又与玩家们见面了，而且这次也算是育碧在全新掌机3DS平台上的一次重点尝试。作为一贯能带给大家欢乐的雷曼疯兔这次也没有让玩家们失望，虽然游戏采用了与以往家用机不同的横板卷抽模式，但是游戏的乐趣没有一点减少，所以对于想转变低沉情绪的玩家本作实则是一款良药。

疯兔是什么可以吃吗？好吧，以上是假话，疯兔什么的赤银还是知道的，可是这贱兔子有什么好的？不知道呢。赤银一向也不玩纯娱乐性的小游戏，想休闲的话赤银会直接去看动漫小说拼模型，游戏赤银还是当作文学作品或是艺术品来欣赏的。为玩而玩还是算了吧。再说赤银也没有3DS，编辑部最有希望入手的小沛由于美版价格高挺而暂时缩了。赤银还是等喜欢的游戏出了再说吧。

本作的舞台是古代玛雅大陆，喜感的兔子依然秉承了恶搞的成分，时光旅行业可以用“有点儿意思”来称赞。玩起来完全不费脑子的游戏，以“哥伦布”为噱头的开场，将故事引到美洲大陆的方式也着实别具创新。作为一直以来的特色之一，游戏中穿插了大量的名胜古迹和历史名人，当然针对这些名胜和名人的喜感恶搞也不乏其数，让玩家在很多时候会忍俊不禁。

研究中心病历：

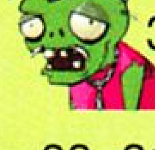
因为日本地震的关系前阵子主机游戏都有些许涨幅，不过最近已回落到正常的价位，日版的3DS在北京大概2050就可以买到，美版机器更便宜，小沛已入手美版机器，小熊的依旧遥遥无期中……不过就算我现在买上也没人和我联机，难道要我拿着它成天上街转悠等待擦身？话说DR读者迷迷已经入手了日版机器，羡慕嫉妒恨的同时当然得恭喜一下。现在自己好怀念学生时期攒钱买游戏的时光，当辛辛苦苦攒够钱买到心仪的东西时，那种感觉实在是太美妙了~

这次地震对国内PSN用户有些影响，时常会出现登录超时或者掉线的情况，不过最近有所起色，相信很多入手KZ3的玩家前阵子都玩得不怎么尽兴吧，情况会慢慢好起来的。目前我还差四个网战奖杯就100%了，本作奖杯实在是简单，我已经开始期待下一个DLC了，估计今后KZ3会陆续放出很多DLC地图的，这是FPS游戏必然的趋势，而这和其他游戏骗钱性质的DLC完全不同，喜欢FPS的提前准备好钱吧。

评分细则：

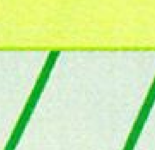

40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第八期！终于坚持到了发薪日，这月总算是成功存活下来了，万岁！话说小沛买了美版的3DS，而且《超级街霸4》可以跨版本链接，所以这阵子他总吵吵着让我快点去买机器和他联机，我才没有那么傻呢，买上机器被你的KEN虐啊？说到街霸这个游戏，我还有一件事情需要在这里说一下，之前我有在杂志里提到过我的SF4就差连续技白金了，本来我以为这游戏白金肯定是没戏了，所以前阵子回家我都把游戏带回去封盘了，可是前不久有一位北京的读者主动联系我说可以帮我过这些连续技，我听到这话的时候那叫一个激动啊！难不成这游戏我真的能有白金的一天？而且在我和这位读者几次沟通之后，他表示可以帮我顺便把SSF4和MVC3一起搞一下，这~这~这~你就是上天派来拯救我的天使啊兄弟！如果你真的能帮我把这些蛋疼的连续技搞定的话，那我就感谢你八辈祖宗~

这阵子不知道是巧合还是怎么回事，之前我觉得自己不可能白金的游戏都重新勾起了我白金的欲望，除了上面说到的几个格斗游戏之外，被称为最难白金游戏的忍龙2也加入到了这个行列，事情的起因就是我的几个网友陆续在高人的带领下完全了极忍合作获得了白金，而我目前只差合作模式就可以白金了，所以我也尝试的联系了一下高手，但是不知道能不能完成这个看似不可能完成的任务……另外最近小熊一直在刷香蕉3，这游戏白金真的够恶心的，不过在我不懈努力下终于搞定了，白金封盘！而本期专栏的灵感则是来自这个游戏，记得之前PSP上推出《战国BASARA BH》的时候，我在A9写过一篇关于游戏中人物介绍的吐槽文，这次借着白金BASARA3的余温我决定重新写一下3代里的人物，所以本期「くまの部屋」主题就是“BASARA3”。



之前站在本多高达肩膀上的小屁孩子一转眼变成了帅气的拳击手，本作因为着重描写的是日本最著名的关原之战，所以主角自然成了德川家康和石田三成，而在这次的游戏中德川家康被很明显的划分的了光明的一方，不论是人物的性格还是身边的伙伴，都是正气十足。本多高达依旧一直陪伴在他身边，只不过现在驾驶员长大了，肩膀已经不足以站下这么大个人，所以他们变化了自己熟悉的体位（喂喂，这样说真的没问题吗），变成了德川家康站在高达背后的飞行状态，而德川家康在本作中的无敌铁头功实在是厉害，究极难度下的敌将都可以无伤秒杀，实在是霸道的无理啊！

历史的德川家康也不用我再多说什么了吧。对于频繁接触日本文化的我们这些人来说，德川家康是个再熟悉不过的人物。如果要我在这里说说他的有关东西那估计得费点时间……我们只要听听他的头衔就足够了，他是江户幕府的第一任征夷大将军，日本国王，官至正一位太政大臣，死后追谥正一位,受东照大权现的敕号。德川家康在内政方面有着出色的头脑，这也使得他在秀吉死后可以爬到顶点。



前田庆次这个人物应该是我们这代人最早接触到的日本战国人物之一，小时候的漫画《花之庆次》我可是很喜欢的~不管是在无双系列还是在BASARA系列里面，他都是一个异于常人的存在，无双里的庆次更突出这一点，这也是因为历史里的前田庆次就是这样一个倾奇者。这次的BASARA3中前田庆次有一条路线是追杂贺孙市，因为本作中的杂贺种老大是一位MM（编辑部普遍认为是春哥），前田庆次对她一见钟情（就像春日对上杉谦信一样……），这也展现了庆次可爱的一面。另外一直陪在他身边的小猴子梦吉太可爱了，当它抱着一颗大炸弹回来的时候连庆次都被吓了一跳。

历史中的庆次被称作“战国第一倾奇者”，这是因为他钟情于一些在那个时代常人无法接受的东西，而且他总喜欢做出一些出格的事情，比如在两军对阵时他竟然下马脱掉裤子跳舞(我好想和他做朋友啊)。玩过战国无双的人应该知道在战国无双里最好的坐骑除了汗血宝马还有一匹叫作“松风”，而他的主人就是前田庆次，历史里前田庆次骑着的正是松风。松风是匹母马，在庆次之前没有人能驯服它（这得是何等的微妙啊），这里好像和我们国家的吕布赤兔一样，想当初我玩战国无双的时候因为自己没有好马，所以每次战前都要看看战场上有没有前田庆次，有的话就去抢他马骑，反正抢完过一会他又会骑一匹新的出现…….前田庆次虽然总做些异于常人的事情，但是其实他本人是一个文武奇才，甚至在歌曲书画方面都很出色。BASARA里面他总和利家在一起瞎胡闹，历史里前田庆次是利家的侄子，而和庆次最好的要数直江兼续了，两人是一生的挚友（本作中的直江兼续就是那个“我是战国最强”，之后还不小心把剑斗扔掉，被咱一刀搞定还不掉武器的白痴）。



本期关原之战的西军首领，也是BASARA3里新加的角色，一副日本痞子样的三成在游戏中被刻画成为了给丰臣秀吉报仇，所以一直追杀德川家康的角色，而因为这样的怨念所以整个人都趋于黑暗化，如果说德川家康在本作中代表着光明的话，那么石田三成则是代表着黑暗。但是就我个人而言我不觉得他就是邪恶，反而是一位忠心不二的人物，为了之前效力的主公而走上了一条没人陪伴凄凉无比的道路。在BASARA3中石田三成取代了之前军神上杉谦信的地位，成为了游戏中攻击频率最快的角色，配合着居合斩这种帅气的攻击流派，可以说他是这次游戏中我最喜欢使用的角色，不管是带白板人物刷等级还是刷全部通缉犯，我都首选石田三成，而且暗属性实在太霸道了！

石田三成是日本战国时代的名将，以忠诚、仁义、足智多谋著称。最初因为“三献茶”事件得到丰臣秀吉的赏识，并成为秀吉的得力干将，后来更成为日本最高权力机构“五奉行”的首席元老。这里我就给大家说说三献茶的故事吧，在秀吉还是织田家臣的时候，有一次外出路过一座寺庙，因为赶路劳苦所以口渴难耐，就去寺庙中求杯水喝，这时候寺庙中的一个小童先给了秀吉一碗凉水，之后是一杯温水，最后是一杯热茶，之后秀吉问为什么要这样做，小童解释说：将军进门后，满头大汗，如果我给你喝热茶，您不仅不解渴，还会因为茶太烫而责怪我，我便给您了一碗凉水，解渴后再喝凉水便会伤身体，我便给您了一点点不算太热的水，等您已经逐步适应，才把刚起好的上茶奉给您。秀吉非常赏识这个小童，就收为自己的小姓，而这个小童就是日后的石田三成。

真田幸村在KOEI的无双里面可是坐稳了男一号的位置，谁知道到了BASARA这里成了个傻小子，或者说的更直白点就是如今人们经常说的"脑残"……成天嚷嚷着武田信玄大人（3代里面因为武田信玄老爷子挂了所以还算收敛了一些），为了武田信玄什么事都能做，不过虽然脑子不太正常，但是人物却很强，再加上我喜欢的包子是他的CV，我就不抱怨什么了。

历史中的真田幸村被称作“日本第一兵”，这是因为他在大阪城战役里的英勇战绩，而在死后得到敌人德川家康的称赞。真田家的六文钱家纹也是我们很熟悉的东西，它代表人死后在三途河上渡船的船费，真田家用此作为家纹说明他们视死如归的勇气。大阪城之战真田幸村以寡敌众，坚持到自己生命结束，这样的气魄连对手德川家康也对他大加赞赏，可惜真田就这样离开了战国乱世，享年48岁(如果我没记错的话)。

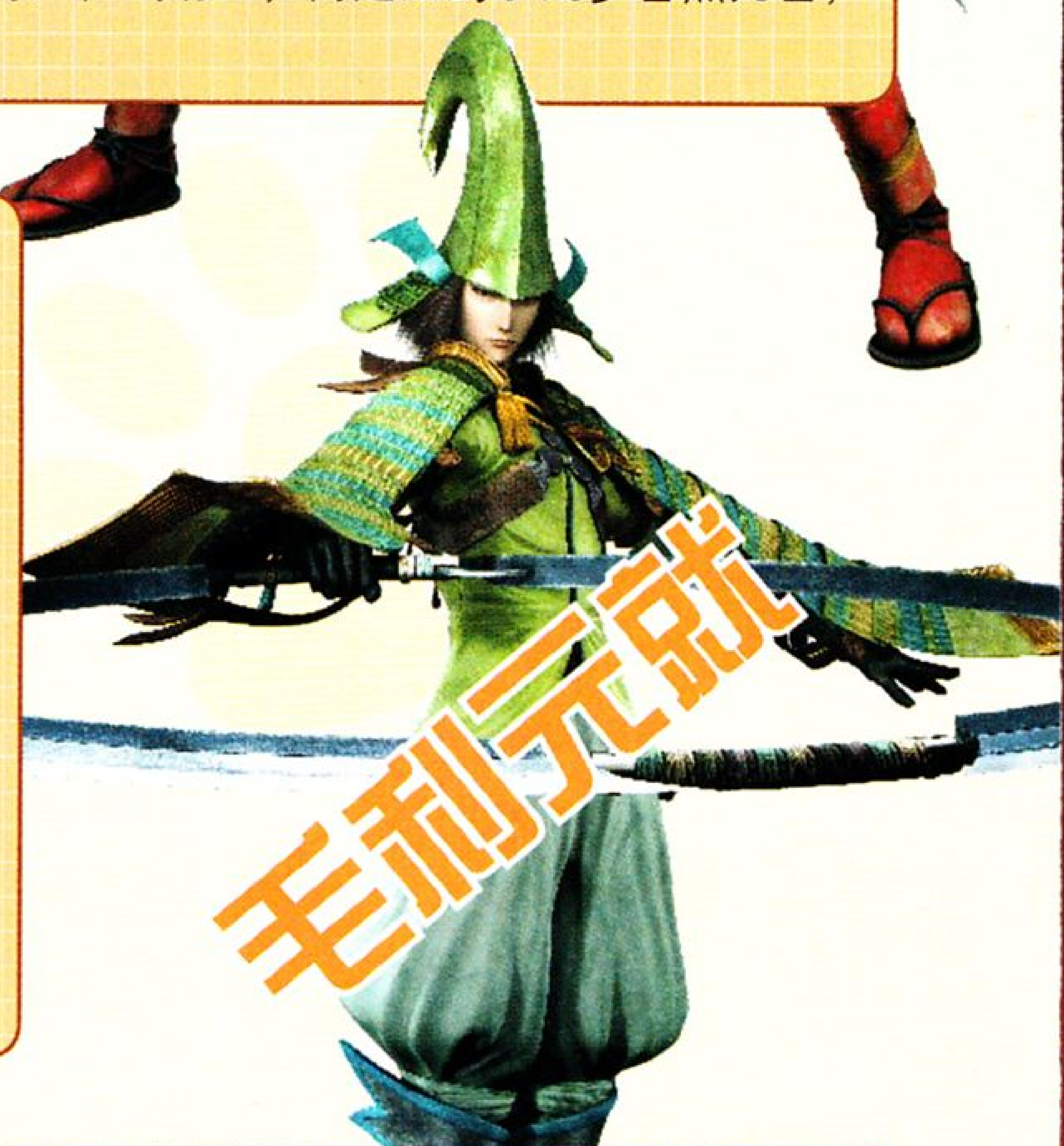
真田幸村



伊达政宗

伊达政宗是BASARA系列一贯力推的男主角NO.1人选，就算这次3代主要是德川家康和石田三成，但独眼龙的戏份一点都没有被抢走，看看谁的路线最多就知道了。他最标志性的就是满口的日英组合，而且同社的但丁先生一样，杀人越货不是他们考虑的事情，人家首先要考虑怎么样才叫COOL~没看到人家骑马都要摆个POSE，手都懒得扶马……武器则是匪夷所思的六刀流，说到六刀流估计ONE PIECE里的某人现在正泪奔呢，一直以为自己连嘴巴都用上的三刀流已经最强了，没想到还有五个指头拿三把刀的BT男存在，.唉~

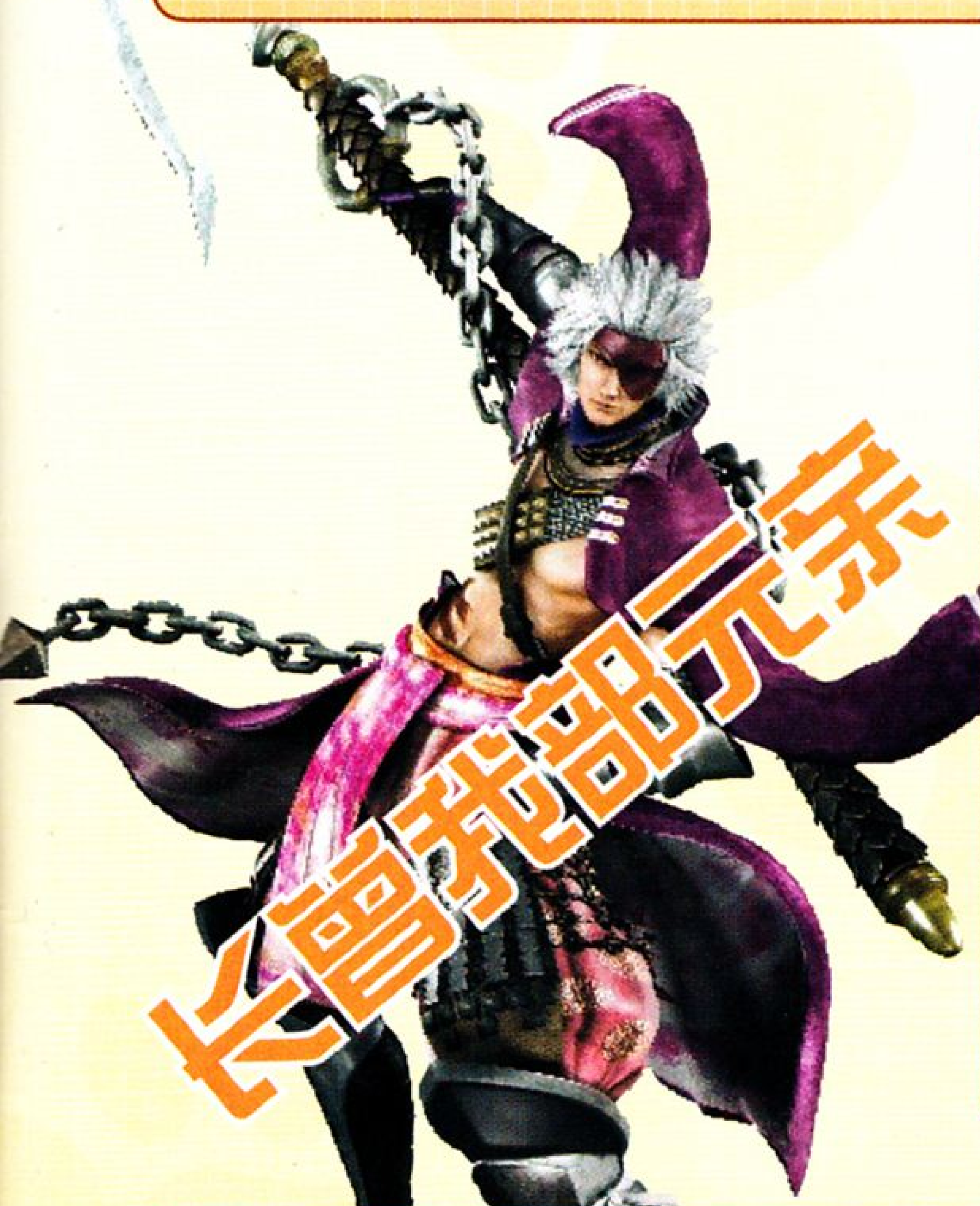
历史里的伊达政宗其实和游戏中这些战国英豪没太多交流，因为独眼龙可以出阵作战的时候天下已经趋于太平，牛X的人差不多都死光了，没死的也老不成样子了，要知道织田信长火烧圣山比叡，纵横京畿那会伊达政宗才是个四五岁的小p孩! 不过他确实是个独眼龙，小时候因为得了天花废掉了右眼，不过人家可没有死在战场上，而是活到了70岁自然死亡，很不容易啊! 如果伊达政宗早出生几年日本历史会如何书写呢?



毛利元就

毛利元就是个只有在BASARA里才能控制的人物，不知道为什么无双一直不加入这个天才。武器依旧是那熟悉的呼啦圈，我一直很担心他一不小心会把这玩意儿呼到自己身上……另外那高高的帽子已经成了毛利的象征，整个服装造型看上去就像一个绿色的辣椒，那么本作中第二件服装就是传说中的红辣椒了。相比前作毛利元就可以说被弱化了很多，记得之前BASARA2的时候我觉得毛利元就很难用，但是网上的一位朋友说那是因为我没有熟悉人物，果然在我熟悉了这角色的招式性能之后发现他真的强的逆天，再配合上破防眩晕效果的光属性，这绿辣椒还真不是一般的角色。另外需要说的是BASARA里面的毛利简直就是一个阴险小人，不过蓝色路线他和长宗我部元亲之间的故事不错，恩恩。

历史里的毛利元就是战国时期的著名政治家，被称为“日本第一智者”，虽然日本人特别喜欢给别人起第一的称呼，不过毛利元就配得上这个“第一”。他教育自己三个儿子的“三矢之训”很有名，讲的是毛利元就的三个儿子关系不合，毛利元就怕自己死后家族内部发生争权夺利的事情，所以想到了用弓箭解释团结的力量，大概就是说一支箭可以轻松的折断，三支箭就不容易被折断。毛利元就一开始只用150人的军队自吉田城开始振兴国家，最终成功一统中国地方（这里的中国是指日本的中国地区，和咱们国家没什么关系），这足以说明他的才干非常人可比，可惜他生不逢时，人们都说如果毛利元就晚出生三十年，那么战国结局绝对不是现在这个样子，当然这话也有夸大的成分。



长曾我部元亲

这个人物的名字真的很纠结，有的说是“长曾我部元亲”，有的则说是“长宗我部元亲”，就好像BASARA和无双系列好像商量好耍我们一样，貌似这两个叫法都对? 反正我一直都叫“长宗我部元亲”的，如果读者中有知道正确答案的欢迎来信指正。突然想起来我之前一直给别人指的一个错误，那就是KOF里面的草薙京，明明是草薙(ti)京，可是一些人非得叫人家草稚(zhi)京，每当我遇到这种情况的时候就会告诉他们正确的应该是草薙，还有堀北真希一些人非得叫崛北真希，看清楚啊朋友，是ku不是jue啊! ! ! 有些人明明错了还死活说自己是对的……汗! 话说无双里的元亲是个弹三味线的怪蜀黍，这方面我还是更喜欢BASARA里的，还是海盗的形象帅气啊! 虽然现在海盗是各国都在打击的东东……

历史里长宗我部元亲好像有咱们中国血统，除了长宗我部以外还有个香宗我部，二者是因为什么区分开来的到现在也说不清楚，我忘记之前看哪本书里还写着长宗我部氏是秦始皇的子孙……关于此人我要说一件很有意思的事情：战国时期一般十五岁左右就要上阵杀敌，可是长宗我部元亲直到22岁才上阵，并且不怎么会骑马，甚至不知道在马上怎么样用兵器，这样很多人都看不起这个小当家的，这也是他外号姬若子的由来。后来在和宿敌本山家的长滨合战中，长宗我部家节节败退，后来连主将都放弃作战一直撤退，可是就在这个时候长宗我部元亲突然只身骑马突围而出，家臣担心他有事就跟着出阵，士兵看着武将都出击了自己也就都跟着出去了，就这样一直撤退的长宗我部军突然转为进攻，这下子让本山家阵线大乱，就这样长宗我部赢下了这场合战。之后大家都改叫姬若子为鬼若子。我真不知道那时候他为什么会冲出去，难道是自己不想活了? 或者有谁悄悄用枪刺了他的马屁股? 反正我是不觉得他真打算这样让全军反击，有历史学家说是因为他不会骑马骑错了方向……OJL

岛津义弘在BASARA系列里拿着和无双关平差不多大小的刀，但是却别扭的使用类似日本剑道一样的攻击方式，竖着劈来劈去，实在是浪费资源，本以为是个大攻击范围的人物，没想到却是一个攻击范围只有前面一条线的角儿，我真的不怎么喜欢啊，个人认为无双里的大锤子虽然看上去又笨又傻，但是都比这个强。不过也有很多人喜欢这个角色，超高的攻击伤害输出，外加装备四字真言之后的敌我一击必杀，让本作有了另外一种全新的游戏模式，本作里就有很多人都是用他来帮别人刷武器的，不过我刷武器一直都是在关原乱入，一个关卡15W的经验外加四把武器，个人认为要比一刀切妮子好使多了。

战国时期的岛津义弘有个"鬼岛津"的称号，这是因为他很善于使用兵法出其不意，克敌制胜。岛津义弘兄弟四人在战国时期也是很有名气，他们的团结被后人称道。岛津义弘在家里是老二，但却是四兄弟里最出名的一个。也许有人觉得老四家久更好一些，但是我们想想木崎原合战时义弘带领500人迎战伊东大军，最后以少胜多不说，自己的士兵无一伤亡，这样的战绩令人不敢相信。还有最后的关原之战，岛津义弘抱着必死之心出战最终却可以逃脱，最后是老死家中，这比那些英年早逝的人幸福太多了。



岛津义弘

结 语

因为篇幅有限，所以这期专栏就先写这八个人物吧，剩下另外八位我会在下一期的专栏中补完的，话说对于日本战国史小熊一直非常感兴趣，这里面有很多是因为BASARA和无双系列给我的影响，就好像我是在玩了《三国无双》之后才发疯一样的去看三国相关书籍一样，历史这东西真的很有趣。另外文章中我经常在吐槽，希望大家不要介意，小熊曾经被人称为“不吐槽会死星人”……好的，本期小熊的专栏就到这里吧，下一期的内容提前公布了（貌似是第一次），喜欢相关东西的读者就敬请期待吧。

とある赤銀の偽紅魔館

スカーレット



不知不觉，又到了这一期红魔馆的时间。最近一直有一个问题在困扰着我——红魔馆应该怎么写？呵呵，或许大家会觉得：你这家伙都已经写了这么多期了，现在又来写这种无聊的东西凑字数吗？非也。当然，我不否认自己正在凑字数的事实，但是一个栏目需要靠凑字数来完成，不正是表明了其作者迷失了写作的方向不是吗？当然，其实我也可以靠图片来撑页面，但那样才是真正的坑爹装孙子呢不是吗（虽然咱也不是没做过，呃orz）。咳咳，再说就要得罪人了（其实已经得罪了），让我们来进入正题。

红魔馆应该写什么？类似的问题之前在288以前征集过大家的意见和建议，不过……由于没有得到广泛的回应就以“赤银的自由发挥”为结果不了了之了。虽然这从某一个方面表现出了大家对于赤银平日工作的满意和认可（喂喂，表QJ民意了）……但是，果然仅仅这样还是不行的呢。于是现在让我们再次把问题摆出来聊聊吧。记得曾经听某位前辈说过：“杂志编辑，最忌讳的就是在杂志中写自己感兴趣的东西。”对此我的理解是：编辑应该以读者的角度出发，写出读者希望看到的东西来；而不是固步自封，把自己喜欢的东西强加给看书的人。那么我要请问了，你们希望在红魔馆中看到什么呢？

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.18			2011年4月X日
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	迷失的17岁

目前为止，似乎红魔馆中最受好评的栏目是“红模分馆”、“动画推荐”等这些宅向的部分，嘛，毕竟这里姑且算是在以宅做为卖点的？但是只要写这些就没有问题了吗？此外怪物猎人相关的东西，之前莫邪也曾提到说“正是因为有猎人她才会来瞄一眼红魔馆”，或许也有些人在看？不过猎人已经逐渐过气，该写的东西都已写过一通，而编辑部目前猎人人口也激减到一人……果然还是必须要发展新的立足点才行的啊。至于其他曾经出现过的内容，虽然也没有人出现强烈指责，但似乎也丝毫没有好评的迹象？那么我们是否就不必再提及，就此将它们葬入黑历史就好了呢？

嘛，说了这么多，其实就是不知道该写什么好了……大家又都只顾着看不给我反馈，唉……春风中独自一人站着，莫名地感到有些凉啊。在此再次公布一下赤银新浪微博http://t.sina.com.cn/silverscarlet 红魔馆求意见、求建议、求鞭策！

とある偽宅の紅模分館

カンプラホ

本期红模馆的重点是PG强袭自由。虽然最新的MC模魂真悟海牛初回限定版在截稿前三天送到了咱手上，难得时效性好一次？但是完美主义的赤银还是不愿在有限的时间内赶工出次品，所以果然还是等下期有机会和赤银的万代MG海牛、MC模魂牛一起再做个细致的对比评测好了。

进入本期的正题，想来赤银的PG强自还是在2010年年底最后一次截稿前到手的，中途虽然开始拼了一部分（头，而已），但是被其庞大的零件数所震慑，以及出师不利的一次摔件所打击，从此一蹶不振直到三月下旬才再次开始着手拼装。实际组装起来，感觉PG自然是有PG的魄力，但是并不像预想中的那样需要花费过多的精力。用MG做比的话，拼PG一只手臂的工序，大概和拼MG一条腿是相当的。而PG的腿自然要再乘一个档次，但是整体难度并没有太大的上升，零件数量的增多对于工时的消耗并没有几何级数的差别。因为PG过于庞大而心存畏惧的同学们大可放心，其实PG并不可怕，敢于尝试你会发现PG的世界是如此的美妙（好吧，为了表示咱不是站着说话不腰疼，PG的价格确实很贵……3月买了两个强袭之后，工资刷的一下就没了）。咳咳，但是，它的确具有符合其价值的内涵。组装PG时的充实感是MG、HG、RG、SDBB等等完全无法比拟的，组装完成后拿在手中把玩的快感、摆好姿势的拉风程度更是高出其他模型不止一个档次。推荐有条件的模友，值得一试。

赤银的PG强自目前尚未完工，姑且放出几张照片以供大家预览。

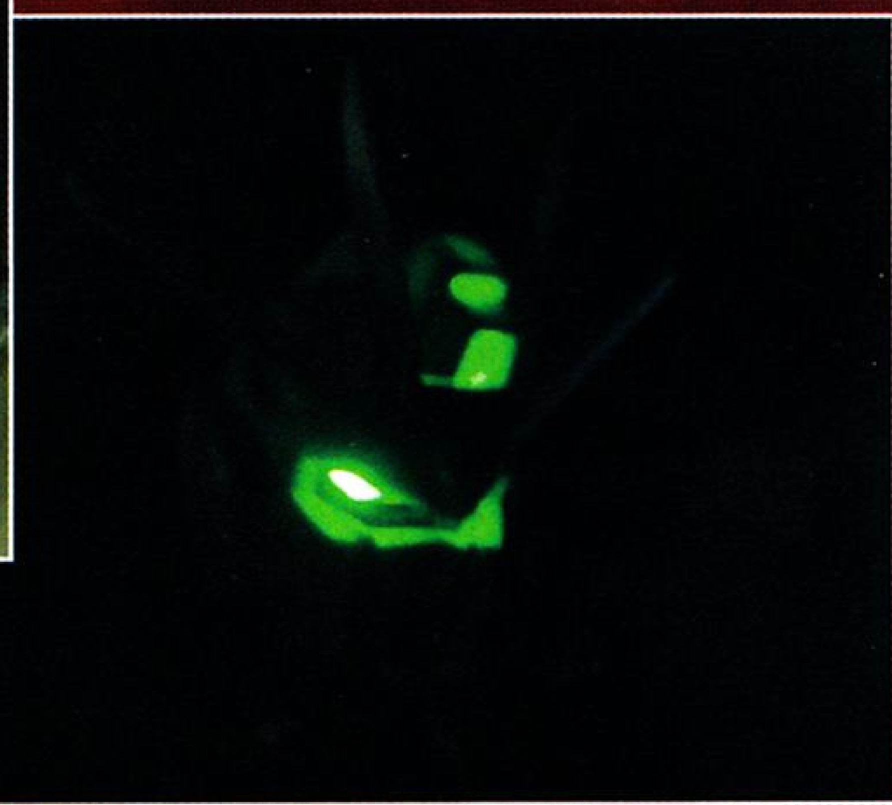




赤银的PG和海K的MG

爆热！GOD FINGER！看那东方在火红的燃烧！





头部发光机构（EXIA的LED）

红模新闻眼







RG第三弹空战强袭日前公布了最新的彩色实物图以及封绘，效果着实不错。让我们一期期待4月发售日的来临吧。

伪宅科学空想教室

——第二讲 某小圆中的宿命论 无限轮回和平行世界解释



题目有个细节不知有人能注意到否，好吧答对没奖。其实没有料到伪科学教室第二讲会这么快开课，不过也好，正好时事也有值得我们讨论的话题。

由于上个月3月11日地震的影响，《魔法少女小圆☆MAGICA》暂停播放。有人说是由于工作室遭到地震损坏，后期赶工的结果负责剧本的虚渊玄和监督新房昭之并不满意，于是被砍掉重来，导致了延期；但也有人说这一切都是制作方为了积攒人气吊观众胃口的伎俩而已。嘛……真相究竟如何姑且不论（那你说这么一大段是为了什么的），咳咳，接下来让我们回顾一下目前播放的《小圆》最新一集第十话，由此来因此我们本次讲座的主要论题。

内向柔弱的病气少女，晓美焰。由于她一直以来卧床无法上学的原因——心脏病有所好转，她终于来到了向往已久的教室。在那里她认识了新朋友，鹿目圆。但是由于性格的内向，不善于他人交往等原因，性格开朗平易近人擅于为他人着想的小圆，在晓美焰的眼中显得过于的耀眼。自卑的她，终于被魔女盯上，企图通过暗示为她带来不幸。千钧一发之际，小圆和麻美学姐及时赶到，用魔法击破了敌人，救下了晓美。原来小圆和麻美学姐竟是传说中的魔法少女。顿时令小圆成为了晓美憧憬的对象。好吧，长话短说。一系列的冒险后，迎来了魔女之夜。过于强大的敌人面前，学姐战死了。而小圆为了保护晓美，尽管艰难战胜敌人，自己也力尽而亡。面对自己喜欢的人这样悲惨的结局，晓美下定决心，和YIN魔丘比定下了契约，愿望是将自己和小圆的相遇重新来过，从而拯救小圆悲剧的命运。

就这样，晓美焰的无限轮回开始了。

尽管每次通过各种途径想要拯救小圆，与她并肩作战、阻止她成为魔法少女。但结果都以失败告终。

有的人提出了这样的假设：小圆的悲剧是注定的，无论晓美想要通过何种方式想要改变命运，哪怕走过的过程如何不同，命运依然终究只会归结于同样的终点。也就是上期我们提到过的"世界的必然性"。

然而这样的话，这个动画的存在意义就必然受到质疑了，"治愈的爱的战士"虚渊玄也不可能写出一个完全的悲剧来娱乐大众。

于是这里，赤银还是要拿出平行世界理论出来（好吧，这个理论是赤银目前的基本人生观、世界观，一切问题都喜欢用这个理论来解决orz）。当晓美焰许愿重溯时间的时候，她本人就成为了"因果导体"，并且以与相遇小圆相遇之前为始点开始了无限轮回，以小圆的死/魔女化为轮回条件，以拯救小圆为解开轮回的钥匙。同时世界也因此而分支出了无数的可能性，当然，由于"世界的意识"本身的修正力，小圆悲剧收场的世界占了绝大部分，而动画到目前为止正是在为我们展现这一部分，而极少数小圆被拯救的世界，则作为动画的真结局包含在尚未播放的最后两集中。

有的人提出了异议：如果是平行世界的话，那么当晓美穿越回到过去世界的时候，过去的世界也应该存在一个晓美不是吗？而现实不是这样。

答案是，穿越世界的是晓美的意识而已，每次轮回结束后，她的记忆与经验都得以累加，汇集于最初开始点的晓美身上（从这种设定上来看本作有着N多类似《Muvluv》、《Baldr Sky》等等平行世界轮回名作的影子）。

当然，在进行以上科学解释的同时，其实动画本身就以非科学的魔法作为主题，大家认为不可理解或许也是难免的吧。于是……

让科学合理解释什么的去SHI吧，抛开什么轮回、宿命，剩下的两话，大家尽管随性地体验阿虚为我们带来的"治愈"就好了。



红魔馆读者客室

嘛……这是个什么栏目呢？准确的说我也不知道，想必又是未来将会成为黑历史的栏目之一了吧。这期solakishi同学热心地写了手札，不过由于时间上较晚，莱汁叔的闯家已经完成，很遗憾没能如愿刊登，嘛……同时继上次SD赵云高达和他的马之后，这次solakishi又给红魔馆投来了透明版独角兽的模型照片稿子……征求本人同意后，特将其手札和模型图片同时刊登与此红魔馆客室……好吧，或许比起闯家来看这红魔馆的人并不会很多，也没各位编辑吐槽，总之鄙室简陋，还望海涵。





Solakishi

现在是语文课，我是solakishi，刚打过上课铃。今儿走路上感觉特闷，想写点东西。

我1993年生人，现在，差不多快18了。时间真的流逝的很快，也不知从什么时候，我开始带着红领巾上小学；也不知道到什么时候，我又匆匆提着大我一号的书包，进了中学；更不知在什么时候，我晚上也在学校，上着高三的晚自习。就这样，我没任何时间概念的，18岁了。

远的记忆已经模糊，只有今天的还历历在目……高一，山东省教育改革，我们这些刚上高中，啥都不懂的小P孩，突然像是进了另一个天堂。高一这一年，我很开心。我认识了太多太多的朋友，见了太多太多的世面，有了太多太多的羁绊。尽管，现在几乎都已远离，我没关系，兄弟情、爱情、亲情都在心里。

我在高一入手了PSP，从内时候开始，我终于触摸到了真正的次世代游戏。我只要一有功夫，就会玩儿会儿。我完美了战神、但丁的地域、纷争、超级机器人大战、火影，半完美合金装备、FF7、皇牌空战。这些可以炫耀，但我觉得最真实的、最重要的是，我结识了电软，从字里行间了解了电子的世界，了解了编辑，认识了许多和我一样的少年。

我不想回忆走了的那几位，都有各自的生活；我不想说现在的这几位，因为他们都在努力。

高三真的让我很累很累，但我却觉得心里实际上蛮踏实。高三就是学习，没了复杂的情感，也没了外面的花花世界，感觉真的很好。接到本杂志，里面字里行间透着的家的气息，让我着迷。

我不是大人物，不是班干部，不是主流人士，也不是脑残，只是喜欢海贼王，喜欢到因为尾田身亡的谣言差点砸电脑，因为红模馆喜欢上高达，喜欢胡思乱想，喜欢独自伤感，喜欢7.80的杂志，喜欢杂志里那群永远乐观的编辑的90后小孩。

我叫solakishi，我是天空骑士。

赤银：唔，貌似和你说过一次，"空骑士"的日语正确拼写应该是sorakishi才对。
白银：也不知道上期红魔馆是谁把人家名字拼成sorakisi的？
赤银：呃……si和shi日文输入法都能打出假名"し"的，习惯问题而已。
白银：好吧，随便你怎么强词夺理好了。
赤银：咳咳，感谢空骑同学一直以来对红魔馆的支持……
白银：虽然第一次是被强拉进来的吧。啊……貌似这次也是？
赤银：你闭嘴。咳，也还请你今后一直支持我们吧。谢谢。
白银：如果不介意被拿来凑字数的话，谢谢。



诚招读者来稿



蔬菜族观察日记

前言&寻人

□文／蔬菜汁

今儿文字多地儿不够长话短说，295期给专栏留言的内老读者写信来了刊登在下面了。寻有湿意青少年继续写类似文字过来，此通信方式不提供交友服务，小编QQ85711797（若提示人满，请留言隔天有空位）。

讲述咱电软饭、自己的故事（音乐起：当当个里格则个当~）

——自由落体时的走马灯瞬间（上海浦东、大芒果）

与FC的亲密接触

1981年，我降生在了一个叫地球的星球上。开始了这场不能SAVE，不能LOAD的游戏。游戏开始于一个叫中国的国度，黑龙江省，哈尔滨市。由于过于着急的来到这个世界，我7个月就迫不及待的出来了，这直接导致我基础属性的偏低，只有3斤6两。不过这并不影响我的未来，我一样开开心心，快快乐乐的成长【摊手】。

第一次接触游戏机的时间已经无从回忆了，印象中也就是去包机房了，那时候只有小学一年级，要么就是二年级(时间太过久远了，记不清了)，经常和邻居家的哥们一起去包机，那时候穷啊，每次我们分别出省吃俭用的5毛钱，合在一起打半个小时的红白机，既然是合起来包机，肯定要打双打的游戏，记得当时玩的是《赤影战士》，也没什么攻略，只有在边上看别人打的时候偷师一些技巧。那段时间，最远貌似也就打到第三关，是小菜鸟一个【挖鼻】。菜鸟也是玩家，可以说是中国第一批的玩家吧【远目】。

就这样过了一段时间，实在是忍不住一周半个月才能玩一次，红白机对我的吸引力太大了，在二年级的时候，我就缠着爸爸给我买红白机，由于在5岁的时候，就来到了上海，寄宿在伯伯家，爸爸可能觉得对我的疼爱不够，就很爽快的答应了给我买游戏机，当时我真的是高兴坏了。记得是去上海向阳儿童用品商店买的，在小时候看到从浦东陆家嘴到浦西那可是很远的，我爸爸竟然是打车陪我去的，真的是太给力了【痛哭流涕】，当时买了小天才主机，其实是国内的山寨红白机，这个是很久以后才知道的，花了六百三十大洋。买了一盘游戏《沙罗曼蛇》，一百五十大洋。当时没什么感觉，现在想想我那时候还真有点坑爹啊，一共七百八十大洋，估计相当于我爸大半年的工资啊~~~~~~我太对不起我爸了，现在已为人父的我，有时候问问自己是不是舍得给自己的儿子买这样的主机，真是很纠结【惭愧】。



接下来的就是快乐的时光了，中午回家都能有机会在家里玩上半个小时，并时常造成门口遭到大群小盆友围观，小盆友们会在门口叽叽喳喳的议论个没完，有好奇的，有说心得的，有自认为比我还厉害的，真的很壮观。心情好的时候我也就放任他们在门口叽叽喳喳，觉得他们这样很烦人的时候就看着他们失望的表情关上门，而一些胆子小的小盆友早就跑远了。那段时间我住在大姑家，经常和表哥一起打机。我们经常爱比拼的是《俄罗斯方块》和《弹珠台》。几个月后，我又再一次的坑爹了，爸爸也再次的满足了我，给我买回来了红白机上的光枪，花了二百五十大洋，这个真是一个讽刺的价格啊【泪目】。在接下来的日子里玩了《蝙蝠侠》、《三目童子》、《顽皮狗》、《诸葛孔明传》等大量的经典游戏，那个时代的游戏真是个个经典啊。

几年后，我升入了初中，拖了姑姑的关系，进到了本区一所比较好的区重点初中，那所初中本来不属于我户口所在的区片。为此，爸爸又再次花了六千大洋。进中学不久，估计是同样出了钱的家长觉得花的太多，把这个事情捅到了教育局，学校骑虎难下，退还了所有的赞助费，我大伯当时做事比较敞亮，只退了三千，还有三千赞助给了学校，当时我的名字还进了学校的红本本【拍肩】。我觉得在我大学之前，我的学业是在爸爸的一再帮助下才踏入大学校门的，爸爸对我的付出可以说是倾尽所能了。再一次在这里感谢我的爸爸【泪目】+【敬仰】。

大概在95年吧，那时候有一款游戏火遍了大江南北，那就是《霸王的大陆》。虽然其中有种种的不合理，但是却让当时的我玩的很爽，看着智力超过85的吕布傲视群雄，看着诸葛亮一把把大火烧死数倍于己的部队，看着手下几乎集中了整个三国的猛将谋士，那种感觉真是一卡在手，天下我有啊。难怪这款游戏要火，必须的，不解释。但是，现在又有多少玩网游的小屁孩仔细的玩过这个游戏以及那些经典的红白机游戏呢【远目】。

在《霸王的大陆》风靡的时候，在我身边还发生了一件趣事。那时候我们班上几个有红白机的同学，几乎人手一卡。那个时候我还没有买这个游戏。有一天，姑且叫他眼镜男吧，把《霸王的大陆》带到了学校。而且还是裸卡（也就是没有了外面的外壳，只有一个集成电路板那种），并且在课间的时候拿了出来，当时，我们的女班长就坐在他后面，也看到了这个游戏卡，好奇的拿过去看了起来，眼镜男的卡当时没有放电池，卡上面就留了压电池的小铁片横在那里，正在我们聊天的时候，我听到了一声很轻微的“吧嗒”声，一种不祥的预感涌上心头，等我们转过头去，就看到班长手上一手拿着卡，一手拿着那断下来的小铁片，一脸的无辜，并嘀咕了一句还给了眼镜男。我当时看到眼镜男几乎石化了，脸色很难看，但是碍于对方是班长，又不便发作，也不敢告诉老师，要知道那时候玩游戏可是地下工作【挖鼻】。眼镜男只能是哑巴吃黄连，有苦说不出啊。照现在的话说，那就是一悲剧。那个卡就像皇宫里的太监啊，能玩但是不能记录。真是让人蛋疼无比。这件事至今还让我记忆犹新。

当然，让人蛋疼的事情也让我遇到了。当时班上有个大帅哥，当我们的发型还像一块西瓜皮一样糊在头上的时候，人家就已经有了华丽的三七开的头了。没事还用手一抄头发，接着一甩，那酷的样子，就跟以后我在格斗之王里面见到的二阶堂红丸和八神一样。就因为他，班上的男生们开始效仿着跟着开始了中分和三七开了。但是始终都没有超过他的酷和帅，姜还是老的辣啊。我要说的是他的不光彩的一边。大帅哥估计家里条件一般，平时花钱什么的都比较拮据，但是好像家里也是有一台红白机。当时，我们班上经常互相之间借卡带玩，我当时就问班里的富二代借了《七龙珠》玩，那个也是红白机上经典的游戏，是卡牌对战的类型，并且相当的耐玩，玩了之后就借给了帅哥。要说那个富二代有多富，据我所知，他当



时是班上唯一拥有全套《七龙珠》和《圣斗士星矢》的人，那可是94年啊，经历过那个时代的人应该都懂的，不解释。接下来继续说那个帅哥，借了他一段时间后，我又想玩这个游戏了就问他什么时候能还我，接下来雷人的事情来了，他回答我说，那你用哪个卡带跟我换呢？好嘛，敢情让我还一个卡带还要搭一个啊，这个回答让我彻底无语，从那以后我就再也不敢和他相互交换有无了，估计到最后他也没把卡带还给富二代。当时班上好多人问他借东西，有的还了，没还得也不少，有钱人就是不一样，人家爷不在乎。哎，这就是差距，这就是富二代，让人羡慕嫉妒恨的富二代啊。

机缘巧合购入MD

过了几年，大概到我初中吧，我的小天才挂了。现在看来只不过是电线老化导致了手柄接触不良而已。小时候保养知识不丰富啊【摊手】。就缠着爸爸再给我买一台FC，小时候脑子比较直，还不太知道换主机【挖鼻】，结果去了十六铺的一个店里挑选主机，经过几年的发展，国内涌现出了大量的游戏机店，终于不用跑大半个上海买游戏机了【大误】。那里的确有FC，但是我爸却看中了那台黑色的MD，不得不佩服我爸的眼光【奸笑】。爸爸买东西有一个习惯，喜欢一部到位，要买就买最好的。【爸爸，我赞美你】。所以那天毫无悬念的把黑色的十六位主机MD搬回了家。那天我简直比中了500万还高兴（天外来音：那时候有500万吗？），记得当天买的是《超级忍II》和《三国群英传》。（可恶的盗版商，当时的三国群英传是一个有BUG的版本，经常死机【抓狂】）

由于学业的繁重，初中阶段玩游戏的时间明显减少，记忆中的游戏也就只有《怒之铁拳》、《三国群雄传》、《悟空外传》、《水浒传》、《梦幻模拟战》、《太平记》等几个游戏了。

在那几年中，我还干了一件现在看来很傻的事情。当时的我囊中羞涩，没有钱卡带，但是看到学校边上的游戏厅里有租的，当时就耍小聪明，用家里不喜欢玩的游戏兑换了其中的芯片，想来一个狸猫换太子。记得当初换的是《勇者斗恶龙》和《最终幻想1》。（当时我是RPG控），调换后的几天我总是十分的不安，心里默默地祈祷不要被发现，但是天下哪有这等好事，机房老板火鸟也不是猪脑袋，我很顺利的被抓住了，机房老板还到教室门口来堵我，后来此事还惊动了大伯和爸爸，貌似还赔了些钱。现在想想真是后悔【抱头】，那时的我为什么这么笨啊【摊手】。

很快就到中考了，发挥的还可以。考了470多分，够了本区的一个区重点，但是离本校的高中部还是差了那么几分。但是在暑假的时候得知了爸爸不放心我的成绩，在中考之前拖了关系让我进了本校的高中部，花了3万的赞助费。（要不是初中时候赞助了三千，估计就是花钱也进不了高中部，现在想想那三千元真是物超所值。）在得知花了这笔钱的那天我对着妈妈大哭了一场，三万块啊，这要爸妈付出多少艰辛才能赚到这么多的钱啊，我深深地感到了自己的不争气，第一次真切的感觉到深深地愧疚【痛哭】。所以在这里规劝一下广大正在看这本杂志的玩家读者，在学习的阶段好好学习，不要因为游戏而耽误了学习就等于是帮爸妈赚钱了。这句话爸妈在初一初二的时候反复跟我讲了几次，我当时没在意，现在深深地后悔。

在那个暑假开始后，我开始盘算着怎样让爸妈给我买SS了。为什么选SS？在当时的环境下，获得电玩信息的渠道很少，《电子游戏软件》算是仅有的几个渠道，当时的编辑们貌似都是世嘉控，对世嘉情有独钟，褒世嘉贬索尼，导致广大读者也跟着挺世嘉，造成了当时国内SS在国内的火爆。仁慈的爸爸又一次满足了我的要求，SS的主机是在老家哈尔滨买的，记得买的几个游戏是《生化危机》、《三国英杰传》等几个。第一次看到生化1里面吃人的僵尸回头的画面，那是感觉真是毛骨悚然，被丧尸狗跳进窗户吓得魂飞魄散的场景如今依然历历在目。还有《三国英杰传》那百听不厌的旋律和3D的武将单挑画面至今我还能在脑海中浮现出来。印象最深的要数98年出的《格兰蒂亚》了，虽然销量一般，但却是我到现在玩的最仔细的一款RPG，前后花了90个小时通关，研究了所有的隐藏要素等。以至于后面出的数代我都认为比不过1代。高中时代依旧游戏时间少的可怜，虽有主机，但是玩的游戏也不多。

大约到了高二，世嘉的SS开始在索尼的PS面前露出疲态，看着心仪的游戏接连登陆PS，心里开始痒痒了。我就有一次像仁慈的父亲开口了【挖鼻】，说出的理由是PS太让我朝思暮想了，不买回来会让我上课的时候都在想，会影响我的学业。这个理由现在看来都觉得自己太无敌了【远目】。不过我的阴谋还是得逞了，顺利的把PS搬回了家。现在想来我知道是父亲长年没在我身边，再加上小时候身体不是很好，父亲可能觉得对我的父爱不够，所以我的大多数要求他都会满足我，就是为了弥补他觉得我缺少的父爱吧。

高中繁重的学业让我的游戏时间少的可怜，PS上有印象的游戏也就是《实况足球7》、《寄生前夜》、《风之古罗亚》、《铁拳》、《天诛》之类的游戏吧。由于大伯的严厉管教，大多时候都是偷偷趁大伯不在家偷偷地玩个个把小时，但是这样反而让我玩起来特别带劲，各位过来的学生朋友们，你懂的。

未完待续





小伙子&内女孩儿&小伙子续

——94年创刊老编辑、
拿着皮鞭监视吾等的SP

●昨天下午来个男孩买了个GP03D，回家看过淘宝要来应聘，今年是大学最后一年，但愿是个好人选，初初印象还不错，干干净净的小伙子，不知道会否想他若干前任那样不动声色地安静的走开呢。

●从高中时代就一直来店里的女孩如今已经成为5个小时就可以看40个病人的中医啦，虽然对于模玩已不如从前般狂热，但看得出来当她面对自己心头宠时的欢欣，我也会心一笑！这5、6年的光景能让一个羞涩的女孩变成个受人尊敬的医者，但不变的是对模型玩具的爱，但愿若干年后她有所建树时可以依然保持这份童心

●小伙子第一天和我上班，没客人的时候和我讨论起音乐，问我知道NIGHTWISH时，我就说了夜愿的名曲令其震到一个；再问到弯刀，又被我说出导演其他作品，又次震到，之后又不停震到，哈哈，踏踏实实认大哥跟我混吧！下午又给客人起了“眼镜妹”、“背头妹”、“大狗熊”等绰号。



诗朗诵《御姐与小蛇》

——专栏撰稿人&地下漫画家
安藤杰尼……斯

4号线的人是一天地铁行里最多的！～

瞧瞧，又进来那么多乘客！～

一个褐发眼镜儿御姐儿挤到我的面前，飘逸长发上的香波味儿令我神魂颠倒，小心，名侦探，不要迷失了自我，要注意素质，克制兽性，恢复理智！～

她的手上，只有小指涂了指甲油儿，难道，你也相信 指甲油儿占卜这一套吗？

那已经是上个世纪流行的玩意儿了！～

别再挤我了，小蛇快苏醒了，我上半身向前倾着，下半身使劲往后躲避，

保持这样的姿势，直到宣武门站，万幸，小蛇，还安然的睡着。

我擦了擦脸颊的汗水，无可奈何的走下车。

制作人名单&幕后花絮

形象制作：JUST WE（陕西）、安藤杰尼斯（北京）、邪恶小胖（江苏）

文字提供：大芒果（上海）、老编SP（北京）、安藤杰尼斯（北京）

图片提供：黄岳&度娘

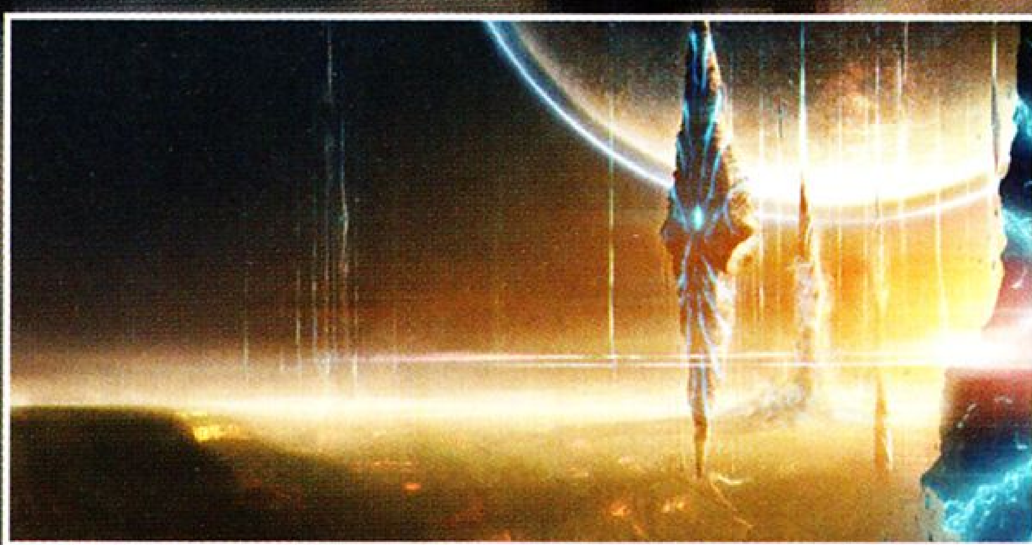
协力美编：美编头子one辉、洋洋得意、十二月的雪

GULAG

大家好,肥皂很高兴能够再次同你在专栏“古拉格”中见面，最近很多读者都向我反馈了对于我这块一亩三分地的看法——鼓励诚可贵，批评价更高。大家对我的批评多集中于此前对一些游戏相关资料阐述不够清楚，譬如有读者就再次关于Reznov在《使命召唤》系列游戏中的年龄问题提出了质疑。我在北京的慵懒午后要特地感谢读者们的不吝批评和赐教，这些都是我们共同前进的助推剂。

另外，关于目前专栏的常设板块“美式漫画英雄谱”以及“摇滚避难所”将在当期视具体情况轮流上阵，而关于“光环世界面面观”将作为常设栏目每期与大家见面。所以身为阅天族的你，如果有什么想要看的内容，或者对之前的内容有所疑惑都可以在一亩为690751871的扣扣上找到我，再次感谢读者们的不吝赐教。接下来就是本期的“古拉格”了，今天，你们过得还好吗?







光环世界面面观

先行者们是博学，高智力，高贵的种族。他们相信正义，和平。他们能勇敢的面对敌人，并可以寻求解决的办法。

——Cortana

本期主题：先行者的已知历史

先行者（Forerunner）



先行者是宇宙中后来的文明为那些曾经创造过伟大遗迹的古人而取的称号。正是先行者们留下了光环列阵、方舟等神秘设备。而在后来，不管是人类还是星盟，更是在致远星、地球、丰饶星和先知母星上发现了先古遗迹。星盟把先行者供奉为神明，并一直在力图收集和利用先行者的残留科技，这也就算是星盟的“朝圣之路”了。所有和星盟宗教信仰不同的种族都被当做是异教徒，这也正是星盟发动对人类战争的一个借口。

根据已知的史料，先行者是目前在光环的世界中唯一科技水平达到顶端的种族，而从光环列阵的分布来看，先行者当时的领土几乎囊括了整个银河。而根据已发行的官方动画《起源》的资料设定来看，先行者可能是某种两足直立，拥有5根手指的生物，全身穿有某种高科技铠甲，但具体细节特征不得而知。

作为先哲，先行者们的文化、思想和政治已经达到了后世难以企及的高度——那就是完全没有战争。他们的文明围绕着一种叫Mantle的哲学观念发展，这种哲学关键让先行者认定他们应该担起保护银河的重任。在银河发展的过程中，先行者们始终观察着其它种族和生命，确保他们的文明远离战争，永久和平。但也许正是他们这种倡导摒弃武装的观念留给了洪魔可乘之机。

后来，一支先行者研究小队在G617g星球上意外遇见了一种外银河寄生类生物——洪魔（其特征类似于《星际争霸》中的虫族，寄生与繁殖力超强的种族）。首次接触以后，先行者们发现洪魔是对整个星系的巨大威胁并打算能将这个危险因素置于掌控之中。但先行者们低估了洪魔的学习和适应能力，洪魔的入侵更像是一场病毒的飞速传染。随后先行者们希望控制洪魔的各种方案完全失败——先行者甚至不惜利用他们的科技把行星加速崩塌转换成超新星的方法来大面积消灭洪魔。但这些措施还是只能减缓，而不能完全控制洪魔的扩散。最终，先行者们建造了光环列阵，旨在毁灭银河内所有其它智能生命的同时毁灭洪魔。随着战局的不断恶化，先行者被迫启动了光环列阵，银河系中的所有智能生物随同先行者与洪魔灰飞烟灭，“方舟”中留下的物种则是银河未来的希望。

星盟将先行者奉为远古时代的伟大神明，他们坚信正是因为启动了光环，先行者们才脱凡升华，晋升为神（实际上众所周知，先行者正是因为启动光环列阵而遭到了种族灭绝）。因此，星盟自成立以来一直锲而不舍的寻找并发掘先行者遗留下来的神迹和科技物品（光环列阵数组等等），他们正是希望通过再次启动光环列阵而步先行者后尘脱凡成神，星盟种族将其称为踏上伟大的“朝圣之旅”。而先行者们留下的遗迹大都位于人类的殖民星球上，因此，由最初丰饶星争端正式开始的人类与星盟之间的漫长战争也就不足为奇了。

摇滚避难所

黑丝制高跟鞋骨架，垂直踩落金色涂泥墙，溅起黑血与花。
从地表的严实阶梯步下，将多髓的枕头回潮至云端，每一枚气泡依势叠压。
世世代代持久排列的无尽链条，埋入地下，哪怕同爬山虎，或者葡萄树，较量短长；
瞳孔的二分之一，切刀声，光谱，及永恒。
以尖翘的唇，以稳重的投影，亲吻你袍服的下摆；
以隆隆作响的云层，以摇晃不定的脚跟，向大地撒播，祝福的闪电；
以被履平的双肢，以及幼稚的恐惧，将全部心狠手辣的想法，扛抵十字架。
——他们是，摇滚乐中的不朽传奇Pink Floyd。

人类的进化发展史，是不断进步不断超越的过程，这些过程无不是后来者踩着先前巨人的肩膀而站立起来，但有些最终却还能高出巨人几倍有余，因此世界得以见证无数伟大而激动人心的时刻。瓦特的蒸汽机，贝尔的电话，贝叶斯概率统计学公式，爱因斯坦的相对论等等，但这些却都远没有六七十年代的摇滚乐来的那么猛烈与澎湃。

时至上世纪60年代，在美国燃起的摇滚乐苗头却点燃了大西洋对面英伦大地的火药筒。平地起惊雷，自从利物浦诞生了一个伟大的披头士（The Beatles）之后，英伦三岛崛起了一大批将音乐史翻天覆地的经典乐队——滚石（The Rolling Stones），齐柏林（Led Zepplin）等。这些伟大的乐队与大不列颠一起，不仅改写了音乐史，也影响了世界的命运。他们卓绝的作品让无数迷茫的青年——杰克·凯鲁雅克笔下这“垮掉的一代”寄托着不安的焦躁。我接下来要说的，当然是我最中意的那个——Pink Floyd。

每一个时代都有属于自己的传奇，不过平克·弗洛依德乐队（Pink Floyd）的传奇则可以是永恒不朽的，Pink Floyd开启了摇滚乐的视觉与听觉革命，那些摇滚史上最具实验概念、最完美录音技术呈现的音乐结构，至今仍深深影响着各类型领域的音乐人。无论是在唱腔诠释上，还是在意境铺陈方面，Pink Floyd的摇滚都极富戏剧张力，以及那种精致体现出旋律的震撼。曲目所表达的意境在神秘怪异中透出天真和醇厚、富于天才的幻想。Pink Floyd以对现实生活的不安、狂乱、恐惧和无尽的幻想构成了一个恢宏而极富内涵的音乐空间，为广大摇棍们创造出了前所未有的视听享受!截至目前，Pink Floyd在全球范围内已经坐拥2亿张唱片销量，而他们的《月之暗影》更是在美国唱片销量排行榜上难以置信地共停留了741周，14年之久，这一记录简直就是传奇。

既然谈到Pink Floyd，那么有几个概念就是我们永远无法规避的——迷幻以及哲学。Pink Floyd通过夸张得近乎疯狂的器乐演奏、怪异的大段落回授音、刺耳的电子音效和诸如罕见的音箱音色等等方法制造出超现实的音响效果。简而言之，他们试图让人们从听觉中产生视觉幻象，形成一幅巨大的声音画面。当年乐队创作出的大量极富特质的迷幻摇滚作品往往能先入为主地给听众营造出迷幻的环境。由此同时，配以哲学思辨的敏感词作，用诗歌的感觉、天真的视角阐述出严肃思想。

Pink Floyd作为英国最成功且最具长久生命力的前卫摇滚乐团和迷幻音乐的较早实践者，即使中间发生过主唱因为心理问题而离团的变故，但这反而使他们达成了超越自身的目标。Pink Floyd所呈现出的那种与60年代中期的摇滚乐坛形成鲜明对照的未被污染的个性，均在两张具有外太空概念的概念专辑中被体现的淋漓尽致——《月之暗影（The Dark side of the Moon）》和《迷墙（The Wall）》。我想也正是这两张唱片让国内的小青年儿们熟知了Pink Floyd和他们的迷幻摇滚，同作为伟大的摇滚唱片，要在一期专栏中就将以上这两张表述清楚确有困难，因此我们先将《The Wall》按下不表，接下来主要向大家介绍一下《The Dark side of the Moon》。

月之暗影

这真是一张多么令人着迷的专辑啊——有人喜欢她的如梦似幻；有人喜欢其中的戏谑调侃；有人痴迷其中的暗喻与意象；音响发烧友则是把它高超的音效作为自己音响设备的试金石；有人说这是一张摇滚巨著；更有人说这是一张摇滚爱好者的入门唱片。

不管如何，请记住这张专辑的名字：《月之暗影（The Dark side of the Moon）》。

不安的灵魂，与众不同，声嘶力竭，迷幻摇滚……突然发现用文字表达这些，有点恶俗了。音乐真是一种奇妙的表达方式。我之所以喜欢Pink Floyd，不仅因为它有一个先知一般的名字，而这张《月之暗影》，应该是我大学时代听得最多的一张唱片。其中最长的一次，它大约在我的Walk Man里驻留了一年之久。一年的概念基本上相当于陪我坐了1000次左右的公交车，100节左右无聊的课时，外加上读完10多个长篇巨著的时间。这么一经统计，我的心中自然充满感激。无数遍听过这张专辑，每次听到就屏住呼吸像是迎接神的降临。觉得Pink Floyd这么一支乐队，寂寞无助，呐喊无力。总觉得《月之暗影》迷离的一塌糊涂，容不下我玷污的余地。我只是想说，听着这张专辑，心中极度共鸣。那种感觉很难表述，就像有人恣意，有人沉默，有人喧闹，有人孤独，但是每个人的心里却在默默朝拜不朽的音乐和那个逝去却永恒的时代……

《月之暗影》整张唱片由6首歌曲外加4首背景效果音乐集合而成，采用了不停顿的方式连续演绎，给人以一气呵成的感觉。因此，整张唱片被看成是一首完整的曲目而不是专辑里所有歌曲的简单集合。另外，《月之暗影》标志着Pink Floyd过去试验性的音乐终于在这张唱片里告一段落,而“概念专辑与完整主题”则成为了Pink Floyd日后发表作品的一大特色。

专辑曲目

Speak To Me

第一首总是要带动气氛的：我狂热了这么多年，为了弄懂这个乐队，如丝般的画面，触摸到静谧的空气——果然很迷幻。

Breathe

呼吸吧，狠狠地呼吸，不要停止脚步，路本来就很难走——像兔子般挖一个个的洞才能使自己活的长久。

On The Run

只有今天，没有明天……

Time

生命渐短，时间未留，故乡的人和物在不经意间留在了你的时光里。呼吸短促，年华渐老，却离死亡又近一步——从容的绝望。

The Great Gig In The Sky

面对死亡无所畏惧，因为总有一天，你我都要面对——“我从来没有说过我害怕死亡。”

Money

金钱是毒气，是种罪恶，是一切魔鬼的成因，如果你们想积累，那么就不要放过一分钱。

Us And Them

我们和他们，到头来都是普通人——只有上帝知道我们会在怎样，是在后方哭泣？还是在前线阵亡？昏暗之中，谁又知道我是谁？

Any Colour You Like

任何你喜欢的颜色——令人眼花撩乱且令人无法抗拒的魔力……

Brain Damage

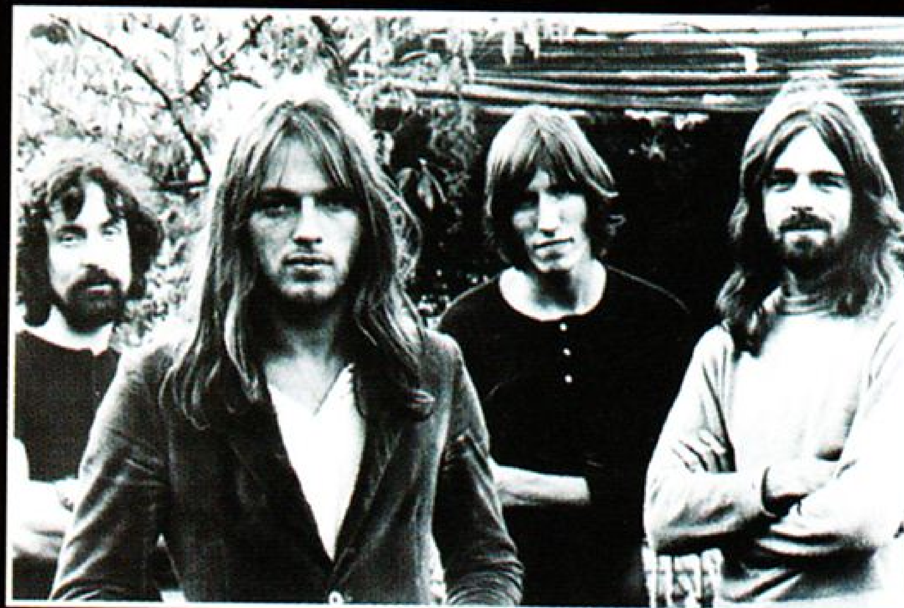
有个疯子住在我的脑子里，但那个人不是我。如果你的脑中也喧嚣着忧愁的预感，那时，我将在月影深处等着你。

Eclipse

每件事情在太阳下谐和一致，但太阳却被月亮遮蔽了。









战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

天降喜事一飞冲天

1568年，丰臣秀次出生。他的母亲是丰臣秀吉的姐姐，父亲是木下弥助。非武士出身的丰臣秀吉控制住日本的大权后，自然要选定自己的继承人。作为天下的继承人，自然也要有特殊的才能，接受相应的教育。丰臣秀吉一直没有孩子，因此收了很多养子。丰臣秀次虽然跟他血缘关系最近，但在被封为关白之前，并不是丰臣秀吉的养子。

织田信长攻击四国时，丰臣秀吉为了加强对四国的控制，把秀次送到三好家，成为三好康长的养子。1582年，织田信长去世后，丰臣秀吉为了确立自己的地位，重用了不少亲属，丰臣秀次也是其中之一。1582年，丰臣秀次参加了贱岳合战，并立下战功。1584年小牧·长久手之战中，丰臣秀次负责指挥奇袭三河的别动队，结果反遭德川家康军的奇袭，大将池田恒兴和森长可战死，丰臣秀次好不容易才得以生还。战后，丰臣秀吉痛骂丰臣秀次一顿。虽然丰臣秀次在这场战争中负责指挥别动队，但实际的军事指挥权还是掌握在池田恒兴手中，战败之过并不能全推到丰臣秀次的头上。而且，连池田恒兴、森长可这些百战名将都战死沙场，丰臣秀次当时只不过是一个16岁的孩子，这只能说丰臣秀吉给他的任务太重了。

1585年，丰臣秀次在纪伊杂贺攻击战中担任副将，在四国攻击战中担任主将，并且都立下了战功。丰臣秀吉讨伐九州时，丰臣秀次负责镇守大坂城。在奥羽平定战中，丰臣秀次担任总大将。战后，丰臣秀次得到了近江国蒲生郡八幡山城的43万石领地，20岁便得到了从二位权大纳言的官职。

当然，这时丰臣秀吉对丰臣秀次充满了期待，因此才如此破格提拔。统一日本后，丰臣秀吉为了确保丰臣家的支配体制，收了不少养子，在选择继承人一事上，丰臣秀吉也是煞费苦心。当然，最好的继承人是自己的儿子，其次就是养子。1591年，丰臣秀吉的儿子鹤松去世，这对老年得子的丰臣秀吉来说自是一个沉重的打击。丰臣秀吉再三考虑后，终于决定还是把自己打下来的天下交给与自己有血缘关系的丰臣秀次继承。1591年11月丰臣秀吉正式收丰臣秀次为养子，1591年12月任命丰臣秀次为丰臣家的第二代关白。在此以前，丰臣秀次并不是丰臣秀吉的养子，不在继承人的范畴之内。这对丰臣秀次来说，无疑是喜从天降。

不过，虽然丰臣秀次正式成为关白，但大权还掌握在丰臣秀吉手中，他不过是一个傀儡。



人无自知祸起萧墙

1593年，丰臣秀赖诞生，丰臣秀吉很想更换自己的继承人。丰臣秀吉暗示丰臣秀次把日本五分之一的土地割让给丰臣秀赖，之后不久又提议丰臣秀次把女儿嫁给丰臣秀赖。秀吉最初是想在秀赖成年以前，一直让丰臣秀次担任关白。但几次试探后，不知是贪图权力还是怕丰臣秀吉对自己痛下杀手，丰臣秀次竟然毫无退意。

此时，世间开始流传着一些对丰臣秀次很不利不传闻。比如说丰臣秀次在在禁止杀生的比叡山鹿狩，铁炮试练中射杀无辜农夫，夜夜酗酒后徘徊町中，随意斩杀行人，将盲人双臂砍断，以至母女并奸，剖开孕妇肚子，做恶之多罄竹难书。不过，这些传闻都在丰臣秀赖出生后出现，真实性值得怀疑。

丰臣秀次大概是非常不安吧。可是，丰臣秀吉对丰臣秀次的态度逐渐强硬起来。先是以为各大名修建官邸为由，把伏见城丰臣秀次的书院拆除。然后开始干涉丰臣秀次居城聚乐第的财政。大名们一见苗头不对，纷纷偿还借款，和丰臣秀次划清界线。

丰臣秀吉不断绕弯子催促丰臣秀次归还关白之职，但丰臣秀次却犹豫不决，一直想用自己的方法重新得到丰臣秀吉的信任。然而他的努力却是白费。1595年，丰臣秀吉怀疑丰臣秀次谋反。7月3日，石田三成、前田玄以、增田长盛及宫部继润、富田知信五人来到聚乐第，传达将丰臣秀次流放高野山的命令。7月3日，丰臣秀次来到伏见城求见丰臣秀吉，结果被福岛正则等人拒之门外。7月3日，丰臣秀次进入高野山。一周后，7月15日福岛正则来到高野山，转达了丰臣秀吉让丰臣秀次切腹自杀的命令。当天，丰臣秀次及其部下一起切腹。按道理说，丰臣秀次已死，关白之位重新回到丰臣秀吉之手，与丰臣秀次关系密切的大名也都受到了责罚，此事也应该告于段落了。然而，一直被人认为不好杀生的丰臣秀吉这次却大开杀戒，连妇孺都不肯放过。丰臣秀吉下令在三条河原处斩丰臣秀次家属，一共有39名妇孺惨遭屠杀。丰臣秀次被杀，一方面是自己缺乏自知，不知急流勇退，一方面则是石田三成趁机排除异己。丰臣秀次及其全家被杀，不但给丰秀吉抹上了残忍的阴影，也是丰臣政权的损失。因丰臣秀次事件受到株连的大名们，在丰臣秀吉死后，全都投靠了德川家康，在关原之战大胜西军。1615年，风光一时的丰臣政权也落得个二世而亡的下场。

一般大家都说丰臣秀次是凡庸无能的武将，但其实他参加的战役中，只有小牧·长久手之战吃了败仗。而且，丰臣秀次事件时，前野长康、木村重兹等多人都认为丰臣秀次无罪，并为其辩解，由此可见他在大名中也是颇有威望。另外，丰臣秀次还爱好文学，对足利学校予以保护，并在战乱中保护书籍并运往聚乐第，还注重对古书籍的修复和保存，并颁行奖励。丰臣秀次还对和歌、茶道、书法、将棋等深有研究。虽然丰臣秀次不是基督教徒，但对基督教却深有研究，深受传教士的赞赏。因此，“杀生关白”也可能是有人为了讨秀吉欢心，或者为了给丰臣秀吉的行为披上正义的外衣，而故意捏造流传的谣言……





丰臣秀次

丰臣秀次（とよとみひでつぐ）：1568年—1595年。丰臣秀吉养子，继承了关白之职。但丰臣秀赖出生后，丰臣秀吉和丰臣秀次关系恶化。在这段时间里，丰臣秀次不断惨无人道地虐杀平民及家臣，被称为“杀生关白”。最后，因谋反嫌疑被流放到高野山，于1595年8月20日被迫自杀。

电玩三国志



□文／猴子

第十八回：卡带皇朝的终结



任天堂的后着

从1994年到1995年，世嘉和SCE的新一代主机在玩家当中抢尽风头，而任天堂此时仍旧依靠SFC的惯性市场，享受"夕阳无限好"的黄金时刻。在这两年中，SFC平台上诞生了许多超重磅的大作，每一部作品的推出似乎都在向玩家表明任天堂的实力依旧，新生的次世代主机对它的市场无法造成有力的冲击。但是这种不稳定的"繁荣"景象毕竟无法维持太久，任天堂要确保自己在下一世代继续维持霸主地位，就必须推出新的主机。实际上，早在1993年，任天堂与索尼决裂的时候，新的主机就已经在酝酿之中了。

1993年8月，任天堂对于SGI（硅谷图形公司）的工作站表示出很大的兴趣，2个月之后，任天堂与SGI的正式合作被公诸于世，开发代号叫"真实计划"（Project Reality）。任天堂宣称，SGI的图形处理技术可以与当时同时代的"超级计算机"相提并论，它的机能将远超过SS和PS，成为次世代主机的最强者。1994年5月，在距离SS和PS发售不到半年的时候，人们从媒体上看到了任天堂新主机的样子：一台具有新潮流线造型的卡带主机，上面有"Nintendo Ultra 64"的LOGO，但是手柄并未公布。这台原型机的造型与后来发售的版本基本相似，只是名称稍微不同。在此后的一年中，人们都把这台未发售的主机称作"Ultra 64"。与过去的Super（超级）相比，Ultra作为"超超级"，显然是SFC的后继者。实际上，当时一部分玩家曾经偷偷地将其称为"Ultra Famicom"。

任天堂在开发新主机的时候仔细研究了SS和PS的软件阵容，针对新一代主机鼓吹3D机能、以格斗、赛车等3D游戏搏出位的现象，任天堂在美国找了两个具备相当实力的合作伙伴，Rare和Midway，分别开发了一部格斗游戏《杀手学堂》和一部赛车游戏《急速狂飙》，以对抗《VR战士》、《山脊赛车》等具有威胁性的作品。事实证明这招是很有效的，这两个游戏都有街机版和家用机的版本，后来均成为最受欢迎的N64游戏。



千呼万唤始出来

任天堂在94年的时候为自己的新主机做了很好的宣传，使玩家们对于这台即将在95年发售的新机器期待不已。但是很遗憾，任天堂在这一代主机的开发方面也搞起了拖延战术。到95年秋，新的主机并未发售，而且名称也改为"Nintendo 64"，去掉了那个"Ultra"。就在众人为老任的不厚道而牢骚满腹的时候，任天堂在这一年的初心会上正式展出了N64的控制器。三叉戟形状的手柄，3D类比摇杆，多种不同的握持方式，对应3D游戏，扩展震动包等等，都让人们耳目一新，纷纷叹服任天堂的硬件设计创意。不过叹服归叹服，想玩到这台游戏机，还得等到明年的4月21日。虽然相比以前定下的"95年末发售"晚了小半年，大家好歹还是有个盼头。

在展会上，除了手柄之外，任天堂还向外界公布了新的软件载体"64 Disc Drive"（简称64DD）。面对目前的主机多采用廉价的CD-ROM作为载体，卡带的性价比越来越低的情况，任天堂公布了新的承载方式：容量介于卡带与光盘之间的N64专用磁盘。它的容量大概是CD-ROM的十分之一左右，不过相比过去的卡带已经增加了十几倍，而且可以反复擦写。对任天堂有所了解的人看到64DD之后首先联想到的是FC时代的磁碟机，作为低成本、高性价比、可以反复写入新游戏的设备，它的知名度一时之间不亚于CD-ROM。虽然玩家需要到专门的指定地点擦写游戏，但是一个游戏的拷贝价格仅仅数百日元。与此同时，任天堂宣布，赛尔达传说、FF、DQ等重量级大作都会在这个平台上推出，这对玩家们来说可是极具吸引力的。如果这一外设能够普及，那么任天堂没有CD-ROM的困局可以瞬间摆脱，而且玩家们会被低廉的价格吸引。不过这仅仅是"如果"而已，尽管64DD的设计初衷相当好，但是在1995年，玩家们也只能一边看一边等，这一等就是好几年，最终任天堂错过了黄金时期。在当时别说64DD，就连N64的本体都是经过一波三折的延期之后才发售的。此时已经是1996年的春季了。

N64在日本发售之初，任天堂就以《超级马里奥64》这样的重磅作品为之开路，运用类比摇杆操作的真正3D控制的动作游戏从此登上家用机的舞台。大家熟悉的马里奥的那句"妈妈咪呀"，也是从那时出现的。当时马里奥64可以被称为最优秀的3D动作游戏，无论是操作感还是游戏在三维立体方面的种种创意，都令人叹为观止。不过可惜的是，N64的软件首发阵容远不如SS和PS一般强大，只有3部。到96年底的半年多时间里，只有10部游戏推出，大家伸长脖子等待的赛尔达和64DD始终没有出现。更令人惊奇的是，从96年12月底之后，N64就出现了软件荒，直到97年3月才陆续有作品发售。这种看似匪夷所思的现象其实在当时是很正常的，理由只有一个：任天堂十几年占据的市场已经逐渐被其他主机蚕食，大部分第三方转投其他硬件的门下。而这一切后果，起初都是源自任天堂本身的错误。



成败，一念之间

任天堂当初在设计N64的时候舍弃了CD-ROM，坚持使用卡带这一过时的硬件载体，其实有着自己的理由：光碟游戏机最大的缺点，除了读取速度慢和不耐保存之外，主机内置光驱使成本增加也是一个重要原因。世嘉的SS在发售的时候价格是44800日元，索尼的PS是39800日元，比SS便宜5000日元。而N64仅售25000日元！这是一个任天堂的标准价，无论是前代的SFC，还是后来的NGC和Wii，首发都是同样价格（3DS就不说了，虽然也是这个价，但是作为掌机还是较贵）。N64的低价策略希望能带动低龄玩家的消费，因为父母给孩子买游戏机的时候，价格必然是一个重要的影响因素。另外，卡带比光碟更不易损坏，对于顽皮的少年儿童玩家来说，不使用CD-ROM貌似还是个不错的选择。

这就是任天堂的如意算盘。可惜的是，广大的第三方厂商对这种设计很不买账。在SFC时代，游戏卡就已经成本很高了，而且容量又小，与CD-ROM相比，卡带游戏再怎么努力开发也无法达到那么大的容量。《超级马里奥64》的容量为64Mb，相当于8MB，只是CD-ROM的百分之一多一点。对于大量使用美术和音乐文件、需要占用大量资源的次世代游戏来说，想把它们做进一张卡带绝非易事。更何况就算你能做进去，卡带的成本得多少钱呢？据史克威尔的FF7开发团队评估，如果把这个游戏做成N64的卡带，那么成本将达到1000美元以上，估计没人能做这样的游戏（做了也没人买）。尽管任天堂自己做游戏的时候能够利用各种优化技术限制容量，但是这种本事不是人人都会的，而且也不是所有的公司都能像任天堂一样专注于低容量高游戏性的作品的开发。

此外，任天堂在前两个世代奉行的"游戏权利金制度"也是逼迫众多第三方脱离的一个重要原因。关于这个制度之前已经说过很多次了，它的核心思想到了90年代中期的时候，已经从"提高游戏品质的手段"演变成为"利用合同压榨第三方的工具"，在SCE和世嘉的吸引下，越来越多的第三方开始"反正"，脱离上个世代的桎梏，奔向美好明天。当任天堂从继承先代辉煌的幻梦中惊醒的时候，它看到的业界，是一片物是人非的景象。

（未完待续）



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

由于自然灾害的原因，日本游戏的发售时间受到了很大影响，不少玩家对期待中的游戏没有按时玩到感到非常失望，不过更多的有理性的玩家则对此表示出理解，并对包括云南地震中受灾的灾民送去了祝福。虽然没玩到预想中的游戏，但却得到了很多。4月以后，各延期游戏陆续宣布了确切的发售时间，虽然本次发售表相比前几期凋零许多，但不久就会雄起这是必然的。

PS3 PlaysSation3

日期	游戏	类型	厂商
2011年4月			
4日	X战警：命运（美版）	ACT	Activasion
12日	迈克尔杰克逊：生涯（美版）	MUG	Ubisoft
14日	职业棒球之魂2011	SPG	KONAMI
19日	真人快打（美版）	FTG	Warner Bros
19日	波斯王子三部曲（美版）	ACT	Ubisoft
19日	海豹突击队4（美版）	FPS	SCEA
21日	克兰娜德	AVG	PROTOTYPE
2011年5月			
3日	雷神托尔（美版）	ACT	SEGA
3日	永远的毁灭公爵（美版）	FPS	2KGAMES
10日	VR网球4（美版）	SPG	SEGA
未定			
未定	真女神转生	RPG	ATLUS
未定	和风剑术	未知	元气
未定	仁王	未知	KOEI
未定	ICO	ACT	SCEI
未定	旺达与巨像	ACT	SCEI

XB360 XBOX360

日期	游戏	类型	厂商
2011年4月			
4日	X战警：命运（美版）	ACT	Activasion
7日	弹魂	STG	5pb
12日	迈克尔杰克逊：生涯（美版）	MUG	Ubisoft
14日	交错频道	AVG	Cyberfront
19日	真人快打（美版）	FTG	Warner Bros
21日	少女巡航机X	STG	KONAMI
28日	幻象杀手	FTG	5pb
2011年5月			
3日	雷神托尔（美版）	ACT	SEGA
3日	永远的毁灭公爵（美版）	FPS	2KGAMES
10日	VR网球4（美版）	SPG	SEGA
未定			
未定	重铁骑	SLG	CAPCOM

PSP Playstation Portable

日期	游戏	类型	厂商
2011年4月			
7日	边境公主	AVG	Alchemist
7日	地球防卫军2：携带版	STG	d3p
14日	★女神异闻录2：罪携带版	RPG	Atlus
14日	★第二次超级机器人大战Z：破界篇	NBGI	NBGI
14日	职业棒球之魂2011	SRPG	KONAMI
14日	秋叶原之旅	AVG	Acquire
21日	无敌老师	AVG	spike
28日	少女恋上姐姐2：携带版	AVG	Alchemist
28日	最后的约定的故事	RPG	imageepoch
28日	啪嗒砰3	MUG	SCE
2011年5月			
3日	雷神托尔（美版）	ACT	SEGA
13日	乐高加勒比海盗（美版）	ACT	Disney
未定			
未定	死神与少女	AVG	TAKUYO
未定	日常	AVG	角川书店
未定	我是少女漫画家	AVG	GIAZ10
未定	文明开华 葵座异闻录	AVG	FURYU

Wii W-i-i

日期	游戏	类型	厂商
2011年4月			
5日	管道2	FPS	SEGA
7日	地球探寻者	ACT	KADOKAWAGames
12日	海绵宝宝：涂鸦裤子	ETC	THQ
21日	★游戏王5D’S：决斗狂热者	CAG	KONAMI
2011年5月			
3日	雷神托尔（美版）	ACT	SEGA
10日	VR网球4（美版）	SPG	SEGA
13日	乐高加勒比海盗（美版）	ACT	Disney
未定			
未定	节奏天国	MUG	NINTENDO
未定	零新作	AVG	NINTENDO
未定	勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX
未定	大圣王	STG	STARFISH

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏	类型	厂商
2011年4月			
7日	好想告诉你：传达的感情	AVG	NBGI
21日	妖精的尾巴：激突！卡鲁迪亚大圣堂	ACT	Hudson
21日	名侦探柯南：苍蓝宝石轮舞曲	AVG	NBGI
28日	薄樱鬼：游戏录DS	ETC	Idea Factory
2011年5月			
3日	雷神托尔（美版）	ACT	SEGA
13日	乐高加勒比海盗（美版）	ACT	Disney
未定			
未定	神秘房间	AVG	LEVEL5
未定	马里奥VS金刚	ACT	NINTENDO

3DS 3-D-S

日期	游戏	类型	厂商
2011年4月			
7日	海贼王：无尽的航海SP	ACT	NBGI
7日	立体忍者	ACT	AQ
14日	职业棒球之魂2011	SPG	KONAMI
14日	飞行俱乐部：休闲胜地	SPG	NINTENDO
28日	十项全能：极限	ACT	HUDSON
2011年5月			
13日	乐高加勒比海盗	ACT	Disney
未定			
未定	塞尔达传说时之笛3D	RPG	NINTENDO
未定	生化危机启示录	AVG	CAPCOM
未定	新·光神话	STG	NINTENDO
未定	星际火狐64	STG	NINTENDO
未定	纸片马里奥	RPG	NINTENDO
未定	动物之森	SLG	NINTENDO
未定	马里奥赛车	RAC	NINTENDO
未定	真·三国无双	ACT	KOEI
未定	忍者龙剑传	ACT	KOEI
未定	超级机器人大战	SLG	NBGI
未定	龙珠系列	FTG	NBGI
未定	牧场物语3D	SLG	MMV
未定	索尼克	ACT	SEGA
未定	真·女神转生	RPG	ATLUS
未定	世界树迷宫	RPG	ATLUS
未定	女神异闻录	RPG	ATLUS
未定	洛克人	ACT	CAPCOM
未定	勇者斗恶龙	RPG	SQUARE ENIX

我是传奇！

细心的读者一定又在挑错儿找茬儿了，本期发售表里《永远的毁灭公爵》的日期永远定格在5月3日这一天，果然跳票，又延期了，那么为什么还要把他写出来呢？为什么呢？为什么？好吧，虽然我很想把这个为什么打45遍然后用“我不知道”这么一种酷酷的语气来结束，但是这样做的话凑字数太明显了吧，即使不被主编发现也会被其他什么人发现，那样就大条了，所以还是正经一些吧。小编我已经虚度了很多光阴，截止今天为止，见过了很多出色的游戏、不出色的游戏、一开始很棒但后来就走下坡路的游戏、画面一般但是音乐超棒的游戏和主机自带附赠但是玩家连看都不看一眼躲在角落里默默哭泣的游戏，不过他是个例外，十几年间，每一年我们都翘首企盼，但每次都失望而归，分不清是真实还是谎言，十几年间，他陪伴着我们从和她尚未谋面的涉世未深少年，变成怀着懵懂的心热衷于给她打电话没够的烦人少年，再变成虽然很烦但是必须每天打一个电话给她不打的话你试试看！的眼神空洞青年，一路成长，经过了这许许多多，这个游戏的名字已经成为业界传奇，本届编辑部发售表297期创意大奖颁发给《永远的毁灭公爵》，跳自己的票，让他们去说吧。



广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1：你最想进入哪个游戏的世界？

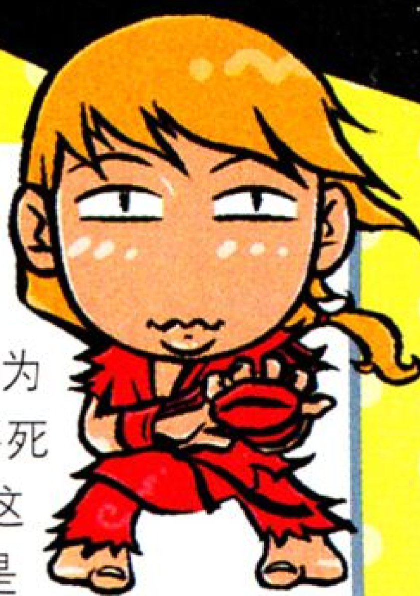
出题老师：小无

题目2：谈谈日本地震对日本游戏业有何影响。

出题老师：电软博客网友

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了



作文题目：作为一个男人，那里是我的天堂！

进入《战神》的世界？我挨一刀就挂；进入《使命召唤》？据说当逃兵也会被枪毙；进入《胜利十一人》？成为国足队员我丢不起那人；进入《GT赛车》？我都不知道要死于多少次车祸……男人喜欢热血的战斗、喜欢枪、车、球这些东西，但要亲自去面对，还真不是每个人都能适应。于是乎，我认为，这个吧，其实呢，进入《DOA沙滩排球》的世界是个不错的选择。那里椰林树影、水清沙幼、碧海蓝天、空气清新，实在是个近乎天堂的场所！在都市生活久了，真的非常向往可以有一段愉快的假期，而且不必东奔西跑，就在海岛上沐浴阳光、享受清闲，何其快哉！另外，最关键的，当然，就是……岛上的居民非常，那个啥。而且我擅长摄影，要是真能进去的话，估计《电软》马上就要推出DOA写真画册了！

作文题目：波及到虚拟世界的震荡

9级地震的破坏威力！我这是第一次看到；海啸造成上万人死亡！我也是第一次听说；核泄漏波及中国，我更是第一次遇到。遭遇这样规模的巨大灾难，别说游戏业了，什么都受影响。游戏延期这还算轻的，有的或者干脆取消发售，这个影响就很大了。目前的日本游戏业还没有受到毁灭性的重创，而且我相信其负面影响应该会很快消失，不过《电软》倒是也受到了波及。因为今年我们预计要和日本方面进行一次合作，但现在不得不因故延期，请大家耐心等待吧，就算好事多磨。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了



作文题目：是男人就开扎古！

《高达一年战争》，别以为我会加入地球联邦军，就算阿姆罗再NB，GD再NB，我也绝对不去内个根儿已经腐烂到极点的政府军，我也不会去当统筹规划的将军什么的，只是些会动嘴皮子的家伙罢了（内心的另一个我：啊，貌似你现在就是在动嘴皮子吧喂！）还记得内句话吗？“是男人就去开扎古”：（诗朗诵）《我要当一名普通的吉恩军士兵》，（此处开始注意语气和停顿）驾驶着，那~锃光瓦亮的，扎古，啊！一点点，磨炼着，技能，锻炼，勇气。想要，就去争取吧！白苍狼、红闪电、三连星……你的外号是什么？我看着这个新兵蛋子，吐了口烟，笑了笑，说，那都不重要，我的理想是，竖着中指和俘虏的联邦政府高官合影，在联邦喉舌，广播局办公大厅拉抛屎，最后，和曾经战斗过的，那些不明真相的，联邦兄弟们，拥抱。

作文题目：这个很难说

日本发生地震的位置位于本州东北部，最有名的地方就是福岛了，东京距离福岛270公里，日本第一游戏都市福冈则在九州，根本没受到地震影响而且还在开放樱花赏接待游客参观。日前虽然很多游戏宣布延迟发售，但大部分都是因为题材敏感，很多游戏厂家的直属店停业也是因为电力原因。更有的厂家把装配基地设在成本很低的国外，所以日本游戏受到的影响我觉得不是很大。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了



作文题目：这玩意儿我都都过无数次了

早在小无提问之前n年，我就已经思考过这个问题了。对于其他怪叔叔想要DOA神马的，小熊表示鸭梨很大……我最向往的就是标准的日式RPG，有同伴、有冒险、有大魔王、有宝藏、最后还能拯救世界！这样的世界真的是我梦寐以求的，可以砍砍小怪物升级，可以学会很多必杀技，可以遇到各种各样的人，可以和伙伴走遍整个世界，在如今这个变态的世界变态的社会这一切都显得那么的珍贵，如果可以进入到游戏的世界里，我真希望永远不要出来，话说到时候我肯定第一时间跑到剧情后期的村庄直接买到最强力的武器，之后再回到初期村落去欺负小怪物，木哈哈哈哈哈~

作文题目：一切都会好起来的

这次日本地震真的超乎我的想象，记得11号QQ弹出消息的时候我还以为就是一次普通的地震，但是事实证明我错了。这次地震对于日本的游戏业影响主要集中在商品的发型运输上，很多游戏都已经延期，而国内游戏主机的价格也因为这次地震稍微的涨了一点，但是对于网上说什么NGP无望、游戏业退步等等一系列言论我是不赞同的，也许受灾地区恢复需要很多年，但这并不影响游戏业的大框架，在几个月之后我相信日本游戏业就又会和之前一样，大家尽可不必担心。最后要提醒各位读者，目前国内游戏价格已经不再受地震影响升值了，要注意JS啊！

考生姓名：赤银　烤号：J-20黑长直　学校：IS学园

密封线外吐槽你就输了



作文题目：我爱现实

赤银不想进入任何游戏的世界。

当然，并非赤银没有梦想，赤银也想做魔法使、也想拯救地球、也想无双一骑当千、也想开高达扎古，但是，进入相应的游戏世界就一定保证我能够做到这些吗？不然。要知道游戏世界里是存在着无数的NPC和大众脸的。其中能成为主角，能和主角有所关联的只是其中极少极少的一部分。就像现实世界中能够成为左右世界社会进程的人，只是被选中的极少一部分一样。游戏世界中也存在着无比残酷的“现实”，只不过大多脚本作者、游戏制作人们没有将其描绘出来，身为主角视点的我们无法察觉到罢了。现实的残酷，换一个世界也不会有太多的改变，这就是游戏背后所隐藏的真相。所以，我宁可身处现实中体验游戏的各种波澜壮阔。渴望如此平淡一生的我，错了吗？

作文题目：地震什么的……大丈夫萌大奶

赤银认为，或许最初地震造成的损失会一时性地为人们的心灵，社会的经济造成一定的负面影响。然而随着灾后重建的进行，一切都将逐渐重新步入正轨。换句话说，地震的持续时间太短了，如果是耗时耗人力物力的战争的话，或许有可能对社会的发展方向造成较大的转折。区区一个地震而已。如果你摔了一跤之后就会改变自己的价值观吗？同理。

考生姓名：肥皂　烤号：:16:12,17　学校：阿卡德米学园

密封线外吐槽你就输了



作文题目：横行霸道 畅行无阻

想进入哪个游戏世界？寡人用后脚跟想都知道，当然是要去《横行霸道（GTA）》系列里面了。由Rockstar Games制作发行的GTA系列自它与玩家见面的那天起就一直处于各界评论的风口浪尖之中，政客、教育家以及业界评论家等等都将其视为毒害青少年、诱发犯罪率上升的洪水猛兽。但另一个毋庸置疑的事实却是GTA系列所取得的销售业绩绝对是属于怪兽级别的，我想，GTA系列之所以能够大获成功，凭借的就是游戏中多样的玩法和超高自由度。藉此，GTA系列游戏可以满足玩家们在现实中有贼心没贼胆做的事，说白了从心理学角度出发就是能满足人类内心深处潜在的破坏欲。其实我觉得玩家们大可将其视为一个发泄的渠道，GTA里发生的那些事毕竟只是在游戏里，总比真的发生在现实里好多了吧。

作文题目：舞文弄墨 杂家杂谈

关于这次天灾对于游戏界的影响，首先从硬件层面上来讲，我认为影响不会很大，尤其是关于玩家多关心的价格问题。因为现在索尼的目前很多加工厂都不设在国内，所以虽然受到了天灾影响，但还不至于引起游戏硬件价格的大幅上涨。其次在软件角度来看，绝对是受到了此次天灾的重创，日本国内各大游戏展会与新总发布会都已经延期，其中《绝体绝命都市4》所受影响最大。而且据悉像Capcom、Namco等老牌厂商都在不同程度上关闭了自己的零售部，要从此次天灾影响中回复元气还尚需时日。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频
支持PSP播放

2011年4月下
绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

真人快打(PS3/XBOX360) 美国队长 超级士兵(PS3/XBOX360/Wii) 管道2(Wii) 杀出重围3:人类革命(PS3/XBOX360) 末日危城3(PS3/XBOX360Wii/3DS) 猎杀 恶魔熔炉(PS3/XBOX360) 钢铁机师(3DS) 第一圣殿骑士(XBOX360) 指环王 北方战争(PS3/XBOX360) 雷神托尔(PS3/XBOX360) 战地3(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《乐高星球大战3克隆战争》属于你的星战!
《孤岛危机2》再造游戏巅峰!

●斗剧欣赏

斗剧2010赛事欣赏

●Nintendo 3DS

最新游戏视频欣赏

●特别收录（光盘内附赠内容）

《孤岛危机2》原声音乐
PSP游戏《乐高星球大战3 克隆战争》
《经典迷宫X2》
《孤岛危机2》高清壁纸
等精彩内容（详情请见光盘内）

30Min 《战地3》逼真的战场体验 《雷神托尔》风雷电的使者！

《战地3》是一款由DICE工作室开发、美国艺电出版的第一人称射击游戏。《战地3》背景设定在不远的未来，大地、海洋、天空到处都是战场。游戏中玩家将扮演美国海军陆战队精英队员，足迹遍布法国巴黎、伊朗德黑兰、美国纽约，在纷飞的子弹、连天的爆炸、坍塌的世界中应付国际冲突，完成自己的使命。《雷神托尔》是根据Mavel旗下同名人气漫画所改编的电影的视频游戏版。玩家将在游戏中扮演主管风暴和闪电的雷神托尔，在神话世界中对敌人们进行对抗。在游戏中，托尔的传奇武器大锤可以让玩家召唤风暴，风、雷、电将助战托尔。各位玩家们,让我们共同期待它的发售吧!





15Min 《乐高星球大战3克隆战争》属于你的星战! 《孤岛危机2》再造游戏巅峰!

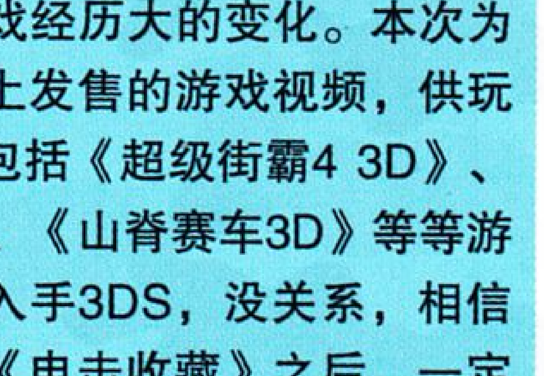
广受玩家喜爱的乐高系列游戏再次推出新篇章，这回登场的是《乐高星球大战3：克隆战争》，游戏加入崭新玩法，可以说是动作性和娱乐性满点的大作。相信游戏定会带给玩家幽默有趣又不失游戏性的体验。喜欢乐高与星球大战的玩家，现在就赶紧来体验一下这款游戏吧！《孤岛危机2》是《孤岛危机》的正续作，游戏采用前作所使用引擎的升级版所制作，新作延续了科幻游戏风格，故事继承了前代作品，但内容有很大变化。游戏中的战场已从秘密丛林战转向了大规模的现代城市战争。本作再次呈现了独特的游戏玩法，定会给玩家带来更加畅快的游戏体验，玩家们,拿起你的手柄加入到战斗中吧!

10Min 《孤岛危机2》音乐、壁纸全面赠送

说到本期的重头游戏,那就是《孤岛危机2》了，作为《孤岛危机》的正统续作，《孤岛危机2》的游戏素质没有让我们失望，逼真的游戏画面以及对末日都市的深入刻画，再加上良好的射击手感，相信任何一个喜欢射击游戏的玩家都不会错过这款大作。此次光盘里，收录了《孤岛危机2》的原声音乐和高清壁纸，相信定会满足有收集爱好的玩家们。同时，杂志里也有此游戏的详细攻略。望玩家们不要错过哦！

10Min Nintendo 3DS 最新游戏欣赏

说到3DS，相信玩家们都很是了解，随着3DS的发售，很多3DS上推出的游戏大作也不断的与玩家们见面，这更吸引了各位玩家的眼球，相信3DS的发售，定会让玩家们之前熟悉的那些游戏经历大的变化。本次为大家带来的是3DS上发售的游戏视频，供玩家们欣赏，视频里包括《超级街霸4 3D》、《超级猴子球3D》、《山脊赛车3D》等等游戏，或许你还没有入手3DS，没关系，相信玩家们看了本期的《电击收藏》之后，一定会有不同的游戏体验。



15Min 同人恶搞 现代战争2遭遇合金装备

《现代战争遭遇合金装备》的第四部终于出炉了，本次《电击收藏》在第一时间就把视频奉送给各位玩家。我们在前一集中最后看到的斯内克遭遇士官长，而幽灵则巧遇“战争机器”，随后又会发生怎样的故事呢？没错，我们看到了幽灵成功驾驶到“战争机器”，但后来的遭遇真是令人哭笑不得，而求助总部又遇到更雷人的情景。斯内克也开始了与士官长的对决，中途穿插无数的笑料。从结尾可以看到，故事还没有完结。说到这,相信玩家们早已迫不及待了吧！喜欢的玩家，就让我们一起到光盘中去看一看吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.297

游戏中的天灾人祸告诉我们什么!

邮购电话: 010-64472180
广告合作: 010-64472919